

(19)日本国特許庁 (JP)

(12) 公開特許公報 (A)

(11)特許出願公開番号

特開2001-224863

(P2001-224863A)

(43)公開日 平成13年8月21日(2001.8.21)

(51)Int.Cl.<sup>7</sup>

A 6 3 F 13/12  
13/00

識別記号

F I

A 6 3 F 13/12  
13/00

テマコード(参考)

C 2 C 0 0 1  
R 9 A 0 0 1

審査請求 未請求 請求項の数24 O L (全26頁)

(21)出願番号 特願2000-42359(P2000-42359)

(22)出願日 平成12年2月21日(2000.2.21)

(71)出願人 500047125

中條辰哉

東京都中央区佃2丁目2番10-1510号

(72)発明者 中條辰哉

東京都中央区佃2-2-10-1510

(74)代理人 100081961

弁理士木内光春

Fターム(参考) 2C001 AA00 AA05 AA11 AA17 BB00

BB01 BB05 BD00 BD03 BD07

CB00 CB08

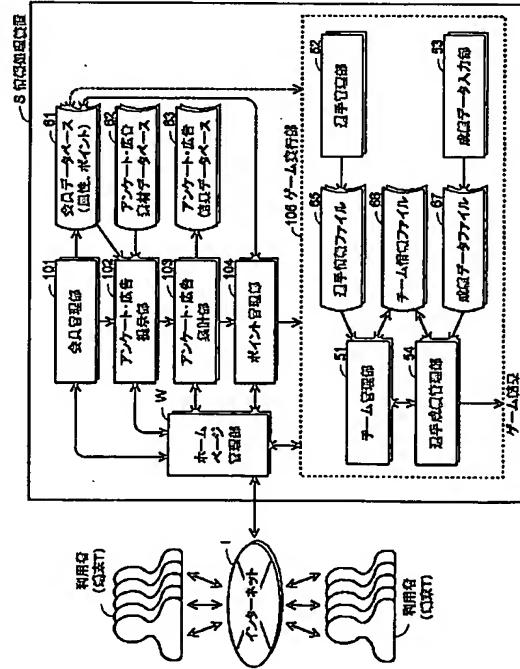
9A001 JJ55 JJ76 KK60

(54)【発明の名称】情報処理装置及び方法並びに情報処理用ソフトウェアを記録した記録媒体

(57)【要約】

【課題】顧客ごとの属性に合わせた効果的なマーケティングを低コストに行う情報処理の技術を提供する。

【解決手段】会員管理部101は、インターネットにより接続される端末Tを通じて、利用者とその属性を登録する。アンケート・広告提示部102は、登録された前記利用者に対して、端末Tを通じて、登録された属性に対応したアンケートへの回答、及び、登録された属性に対応した広告の閲覧のうち、少なくとも一方を課題として達成させる。アンケート・広告集計部103は、これらアンケートや広告の結果を集計する。ポイント管理部104は、前記利用者に対して、達成された前記課題に応じた得点を与える。ゲーム実行部105は、課題を達成した利用者を、与えられた得点に応じて、前記端末を通じて競技ここでは野球ゲームに参加させる。



【特許請求の範囲】

【請求項1】 通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性を登録するための手段と、登録された前記利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応した課題を達成させるための手段と、所定の課題を達成した利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させるための手段と、を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項2】 前記競技において予め決められた条件を達成した利用者に対して、報酬を与える処理を行う手段を備えたことを特徴とする請求項1記載の情報処理装置。

【請求項3】 通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性を登録するための手段と、登録された利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応したアンケートへの回答、又は、登録された属性に対応した広告の閲覧のうち、少なくとも一方を課題として達成させるための手段と、前記利用者に対して、達成された前記課題に応じた得点を与えるための手段と、前記課題を達成した利用者を、与えられた得点に応じて、前記端末を通じてゲームに参加させるためのゲーム手段と、を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項4】 通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者に会社又は賞品を選択させるための手段と、会社又は賞品を選択した利用者を、前記端末を通じてゲームに参加させるためのゲーム手段と、を備え、前記ゲーム手段は、前記利用者が選択した会社又は賞品に関する標章を、前記ゲームの画面中に表示するように構成されたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項5】 複数の端末を通じて複数の利用者を野球ゲームに参加させる情報処理装置において、前記端末を通じて各利用者に、実在の野球選手を、シミュレーション用野球チームを構成する各登録選手として起用ポジション及び起用優先順位に対応させて登録及び変更させる手段と、前記各登録選手について試合日ごとの実際の成績を入力する手段と、前記各チームの各登録選手について、対応する前記起用ポジション及び起用優先順位にしたがって、前記実際の成績を所定のチーム最低規定打数及びチーム最低規定投球回数に達するまで加算するステップを含む処理により、チーム間の対戦結果を計算する手段と、を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項6】 複数の端末を通じて複数の利用者を野球ゲームに参加させる情報処理装置において、シミュレーション用の野球チームを構成する登録選手と

して、少なくとも内野手、外野手、捕手の各守備枠の所定数をそれぞれ超える人数の攻撃用選手と、複数の投手からなる防御用選手を、それぞれ実在する野球選手の中から、ゲームプレーヤーによって任意に選出された登録選手を記録し、

記録された前記各登録選手の中から所定の試合日ごとにゲームプレーヤーによって選出される、8名の攻撃用選手に与えられるレギュラー選手としての各守備ポジション名、及び複数の代打及び投手の各起用順位をそれぞれ登録選手ごと記録し、

ゲームプレーヤーによって選出された各登録選手ごとに、所定の試合日ごとに、前記攻撃用選手及び代打の打撃成績並びに前記防御用選手としての投手の投球成績を、1試合のあらかじめ設定されたチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数の条件のもとに、それぞれ登録選手別の個別成績として記録し、これらの選手成績を部門別に合計した日付別チーム成績、日付別チーム成績を部門別ごと複数試合にわたって通算した通算チーム成績、通算チーム成績に基づいた部門別チーム対戦成績、のうち少なくとも1つの集計を経て、ゲームに参加した複数のゲームプレーヤーの各野球チームを比較するように構成されたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項7】 複数の端末を通じて複数の利用者を野球ゲームに参加させる情報処理装置において、シミュレーション用の野球チームを構成する登録選手として、少なくとも内野手、外野手、捕手の各守備枠の所定数をそれぞれ超える人数の攻撃用選手と、複数の投手からなる防御用選手を、それぞれ登録選手ごと格納できるように構成された登録選手格納部をもち、この登録選手格納部に、実在する野球選手の中から、ゲームプレーヤーによって任意に選出された登録選手を記録できるようにした登録選手記録部と、

登録選手ごと格納できるように構成された前記登録選手格納部にそれぞれ対応して構成され、この登録選手の中から所定の試合日ごとにゲームプレーヤーによって選出される、8名の攻撃用選手に与えられるレギュラー選手としての各守備ポジション名、及び複数の代打及び投手の各起用順位をそれぞれ登録選手ごと格納できるように構成された日付別起用選手格納部と、この日付別起用選手格納部にそれぞれ対応して構成され、前記攻撃用選手及び代打の打撃成績並びに前記防御用選手としての投手の投球成績を、それぞれ登録選手別の個別成績として格納できるように構成された日付別選手成績格納部と、これらの選手成績を部門別に合計したチーム成績を格納できるように構成された日付別チーム成績格納部とをもち、この日付別選手成績格納部にゲームプレーヤーによって起用された実在する登録選手の所定の試合日ごとの実際の成績を、1試合のあらかじめ設定されたチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数の条件のもとに、

記録できるようにすると共に前記日付別チーム成績格納部に日付別チーム成績を記録できるようにした日付別成績記録部と、

前記日付別成績記録部に記録された所定の試合日ごとの前記日付別チーム成績又は前記日付別チーム成績を複数試合にわたって通算した通算チーム成績に基づいて、部門別に計算されたチーム対戦成績を格納できるように構成された部門別チーム対戦成績格納部と、この部門別チーム対戦成績格納部に記録された部門別の各チーム対戦成績を、ゲームに参加した複数のゲームプレーヤーの各野球チームで比較し、この比較順位をそれぞれ得点で格納できるように構成された部門別対戦スコア格納部と、この部門別対戦スコア格納部に記録された部門別対戦スコアの合計得点を格納できるように構成された合計対戦スコア格納部、をもつ対戦成績記録部と、を備えた記録格納データベースを用いた野球監督シミュレーションゲームを前記ゲーム手段が実行するように構成されたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項8】 複数の端末を通じて複数の利用者を野球ゲームに参加させる情報処理装置において、

シミュレーション用の野球チームを構成する登録選手として、少なくとも内野手、外野手、捕手の各守備枠の所定数をそれぞれ超える人数の攻撃用選手と、複数の投手からなる防御用選手を、それぞれ登録選手ごと格納できるように構成された登録選手格納部をもち、この登録選手格納部に、実在する野球選手の中から、ゲームプレイヤーによって任意に選出された登録選手を記録できるようにした登録選手記録部と、

登録選手ごと格納できるように構成された前記登録選手格納部にそれぞれ対応して構成され、この登録選手の中から所定の試合日ごとにゲームプレーヤーによって選出される、8名の攻撃用選手に与えられるレギュラー選手としての各守備ポジション名、及び複数の代打及び投手の各起用順位をそれぞれ登録選手ごと格納できるように構成された日付別起用選手格納部と、この日付別起用選手格納部にそれぞれ対応して構成され、前記攻撃用選手及び代打の打撃成績並びに前記防御用選手としての投手の投球成績を、それぞれ登録選手別の個別成績として格納できるように構成された日付別選手成績格納部と、これらの選手成績を部門別に合計したチーム成績を格納できるように構成された日付別チーム成績格納部とをもち、この日付別選手成績格納部にゲームプレーヤーによって起用された実在する登録選手の所定の試合日ごとの実際の成績を、1試合のあらかじめ設定されたチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数の条件のもとに、記録できるようにすると共に前記日付別チーム成績格納部に日付別チーム成績を記録できるようにした日付別成績記録部と、

前記日付別チーム成績格納部に格納される所定の試合日ごとの部門別の日付別チーム成績を、日付順に順次並列

格納できるように構成された日付別チーム成績並列格納部と、該日付別チーム成績並列格納部に順次並列格納された部門別の日付別チーム成績を部門別ごと通算した通算チーム成績を格納できるように構成された通算チーム成績格納部とを、もつ通算チーム成績記録部と、前記通算チーム成績格納部に記録された通算チーム成績に基づいて、部門別に計算されたチーム対戦成績を格納できるように構成された部門別チーム対戦成績格納部と、この部門別チーム対戦成績格納部に記録された部門別の各チーム対戦成績を、ゲームに参加した複数のゲームプレーヤーの各野球チームで比較し、この比較順位をそれぞれ得点で格納できるように構成された部門別対戦スコア格納部と、この部門別対戦スコア格納部に記録された部門別対戦スコアの合計得点を格納できるように構成された合計対戦スコア格納部、をもつ対戦成績記録部と、

を備えた記録格納データベースを用いたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項9】 前記登録選手記録部の登録選手格納部には、内野手、外野手、捕手、投手の表示によって区分けされた登録選手名格納フィールドと、当該選手の所属球団名格納フィールドをそれぞれ構成したことを特徴とする請求項7又は8記載の情報処理装置。

【請求項10】 前記日付別成績記録部の日付別起用選手格納部には、所定の試合日を格納する日付格納フィールドと、登録選手の中から所定の試合日ごと選出されるポジション名や起用順位を格納できるようにした日付別起用選手格納フィールドを、それぞれ構成したことを特徴とする請求項7又は8記載の情報処理装置。

【請求項11】 前記日付別成績記録部の日付別選手成績格納部には、打者の個別成績である、打数、安打数、四球数、死球数、犠飛数、得点数、打点数、盗塁数、本塁打数と、投手の個別成績である、投球回数、自責点数、三振奪取数、勝ち星数及びホールド・セーブ数、完投数、完封数、をそれぞれ格納できるようにした日付別選手成績格納フィールドを構成すると共に、前記日付別チーム成績格納部には、これらの選手別の個別成績を部門別に1チームで合計したチーム個別成績を格納できるようにした日付別チーム成績格納フィールドを、それぞれ構成したことを特徴とする請求項7又は8記載の情報処理装置。

【請求項12】 前記通算チーム成績記録部の前記日付別チーム成績並列格納部には、前記日付別チーム成績格納部に格納される所定の試合日ごとの日付別チーム成績を、日付順に上下に順次並列格納できるようにした日付別チーム成績並列格納フィールドを構成し、前記通算チーム成績格納部には、前記日付別チーム成績並列格納フィールドの下方に前記日付別チーム成績並列格納フィールドと整合させて形成された通算チーム成績格納フィールドを、それぞれ構成したことを特徴とする請求項7記

載の情報処理装置。

【請求項13】 前記部門別チーム対戦成績格納部には、チーム通算打率、チーム通算出塁率、チーム通算得点数、チーム通算打点数、チーム通算盗塁数、チーム通算本塁打数、チーム通算防御率、チーム通算三振数、チーム通算勝ち星数及びホールド・セーブ数、チーム通算完投数、チーム通算完封数の11部門をそれぞれ格納できるようにした部門別チーム対戦成績格納フィールドを構成したことを特徴とする請求項7又は8記載の情報処理装置。

【請求項14】 前記部門別対戦スコア格納部には、前記部門別チーム対戦成績格納部に記録された部門別の各チーム対戦成績を、ゲームに参加した複数のゲームプレーヤーの各野球チームで比較し、この比較順位をそれぞれ得点で格納できるようにした部門別対戦スコア格納フィールドを構成したことを特徴とする請求項7又は8記載の情報処理装置。

【請求項15】 前記合計対戦スコア格納部には、前記部門別対戦スコア格納部に記録された部門別対戦スコアの合計得点を格納できるようにした合計対戦スコア格納フィールドを構成したことを特徴とする請求項7又は8記載の情報処理装置。

【請求項16】 通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性を登録するためのステップと、

登録された前記利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応した課題を達成させるためのステップと、

所定の課題を達成した利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させるためのステップと、  
を含むことを特徴とする情報処理方法。

【請求項17】 通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性を登録するためのステップと、

登録された利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応したアンケートへの回答、又は、登録された属性に対応した広告の閲覧のうち、少なくとも一方を課題として達成させるためのステップと、

前記利用者に対して、達成された前記課題に応じた得点を与えるためのステップと、

前記課題を達成した利用者を、与えられた得点に応じて、前記端末を通じてゲームに参加させるためのゲームステップと、  
を含むことを特徴とする情報処理方法。

【請求項18】 通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者に会社又は賞品を選択させるためのステップと、

会社又は賞品を選択した利用者を、前記端末を通じてゲームに参加させるためのゲームステップと、を備え、  
前記ゲームステップにおいて、前記利用者が選択した会

社又は賞品に関する標章を、前記ゲームの画面中に表示することを特徴とする情報処理方法。

【請求項19】 複数の端末を通じて複数の利用者を野球ゲームに参加させる情報処理方法において、前記端末を通じて各利用者に、実在の野球選手を、シミュレーション用野球チームを構成する各登録選手として起用ポジション及び起用優先順位に対応させて登録及び変更させるステップと、

前記各登録選手について試合日ごとの実際の成績を入力するステップと、前記各チームの各登録選手について、対応する前記起用ポジション及び起用優先順位にしたがって、前記実際の成績を所定のチーム最低規定打数及びチーム最低規定投球回数に達するまで加算するステップを含む処理により、チーム間の対戦結果を計算するステップと、  
を含むことを特徴とする情報処理方法。

【請求項20】 人の属性を登録するための画面を通信端末に表示するステップと、

登録された前記属性に対応したアンケートへの回答用画面、又は、登録された前記属性に対応した広告を含む画面のうち少なくとも一方を前記端末に表示するステップと、  
前記アンケートへの回答又は広告のうち少なくとも一方に対応付けられたポイントが所定の基準を満たした場合に、ゲームのプレイ用画面を前記端末に表示するステップと、  
を含むことを特徴とする情報処理方法。

【請求項21】 コンピュータを制御することにより情報を処理する情報処理用ソフトウェアを記録した記録媒体において、  
そのソフトウェアは前記コンピュータに、

通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性の登録を受け付けさせ、  
登録された利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応したアンケートへの回答、又は、登録された属性に対応した広告の閲覧のうち、少なくとも一方を課題として達成させ、  
前記利用者に対して、達成された前記課題に応じた得点を与えさせ、  
所定の課題を達成した利用者を、与えられた得点に応じて、前記端末を通じてゲームに参加させることを特徴とする情報処理用ソフトウェアを記録した記録媒体。

【請求項22】 所定の商品を購入した利用者を、通信ネットワークにより接続される端末を通じて登録するための手段と、  
登録された前記利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させるための手段と、  
を備えたことを特徴とする情報処理装置。

【請求項23】 所定の商品を購入した利用者を、通信ネットワークにより接続される端末を通じて登録するた

めのステップと、

登録された前記利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させるためのステップと、

を含むことを特徴とする情報処理方法。

【請求項24】コンピュータを制御することで情報を処理する情報処理用ソフトウェアを記録した記録媒体において、

そのソフトウェアは前記コンピュータに、所定の商品を購入した利用者を、通信ネットワークにより接続される端末を通じて登録させ、

登録された前記利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させることを特徴とする情報処理用ソフトウェアを記録した記録媒体。

【発明の詳細な説明】

【0001】

【発明の属する技術分野】本発明は、情報処理の技術の改良に関するもので、顧客ごとの属性に合わせた効果的なマーケティングを低成本に行うようにしたものである。

【0002】

【従来の技術】近年、デジタル通信技術の発達に伴い、インターネットなどの通信ネットワークが広く普及しつつある。特にインターネットは、広範囲かつ双方向の通信ネットワークであり、多数の人々の興味を引く様々な娛樂的コンテンツ（情報内容）や実用的コンテンツなどを提供したり、多数の人々の間で電子メールやニュースグループなどの情報交換手段を提供する効果的な手段となっている。このため、インターネットについては、その重要性と普及範囲は爆発的に増大しており、近い将来の基幹的情報システム基盤としての役割が期待されている。

【0003】また、インターネットは、このような重要性や様々なコンテンツなどに関連して、アンケート調査や広告といったマーケティングの手段として、広く活用されるようになってきている。

【0004】ところで、従来のアンケート調査では、調査目的の設定、質問方法の作成や調査対象となるグループの特定を行い、そのようなグループの中から適当と思われるサンプル集団を対象として選び、そのサンプルを景品などの報酬により動機付けすることによりアンケート的回答をしてもらい、グループとしての平均値または平均的意見を分析し商品開発などに役立てていた。また、従来の広告の場合も、対象となるグループを特定し、その平均的思考を刺激したり、興味を引いたり、影響を与えるような広告を作成し、提示していた。

【0005】このような従来のアンケートや広告の手法は、いわゆるマス・マーケティングに対応したものであり、顧客を「面」つまり「群」として捉え、その群の平均的意見を基に製品・サービスなどの開発を行ったり、広告を提示したりするものであった。なお、アンケート

及び広告を以下「マーケティング」と総称する。

【0006】ところで、多数の人々の興味を引く娯楽としては、テレビゲーム機などを含む各種のゲームが人気を呼んでおり、とりわけ野球ゲームは、熱狂的野球ファンが多いこともあって、デジタル技術の発達以前から現在に至るまで、不動の人気を誇っている。

【0007】従来の野球ゲームは、ゲームボード上でゲームプレーヤー自身が野球選手となり、サイコロを振りその出目により勝敗を競ったり、ゲームボード上又はテレビゲーム機のソフトウェアに組み込まれた実在する野球選手の選手名、キャラクターや各選手の過去の成績などを使って、CRTスクリーンなどの表示装置（ディスプレー）上で、実際に球を投げたり、打ったりして勝敗を競うゲームであった。

【0008】

【発明が解決しようとする課題】しかしながら、上記のような従来技術には次のような問題点があった。まず、最近の市場は商品又はサービスの飽和状態にあり、それら自身での差別化を図るために、上記のような従来のマーケティングの技術では効果が不十分であった。

【0009】すなわち、商品やサービスがある程度行き渡り成熟した経済環境のもとでは、戦後復興期や経済発展途上とは異なり提供すれば売れるわけではない。このため、真に需要者の役に立ち売上や利益を伸ばすためには、何らかの共通属性を持つ特定の顧客層から確実に必要とされるような特色ある商品やサービスを提供し、他の差別化を図ることが必要不可欠である。

【0010】しかしながら、上記のようなマーケティングの技術では、顧客グループを大衆（マス）として捉え、それらの平均値としての意見や興味に基づいたものであったため、差別化を行うために特定の顧客層のデータを得ることは困難であった。同様に、従来の広告の手法では、平均値を基に制作した広告の提示を行うことになるため、広告のターゲットとなる需要者層を絞り込むことが困難で、他社製品と差別化された特徴をアピールするにも、強調すべきポイントやその表現の仕方などが決定しにくいなどの問題があった。

【0011】また、上記のような従来のマーケティングの技術では、顧客に、アンケートや広告閲覧に協力してもらうためのコストが大きいという問題点があった。すなわち、アンケート実施において重要な1つは、サンプルとなる顧客をアンケートに回答させるための動機付けであり、回答者側にとっては、回答で得られる報酬の魅力度が最も重要な要素である。このため、より多くの顧客に、より高い頻度でアンケートにきちんと回答してもらうためには、この報酬の魅力度を向上させることが最も効果的である。

【0012】この点は、広告を閲覧してもらうための動機付けの点でも同様であり、実用的情報と広告を一体化したり、広告内で景品無料贈呈を訴えかけたり、といっ

た手法は従来から用いられていた。また、アンケートや広告閲覧に対しインターネット無料接続サービスなどを提供する例も知られている。

【0013】ところで、マーケティングにおけるこのような報酬のコストは、アンケートや広告の実施コストに直接反映されるものであり、上記に例示したような直接的報酬に依存するとコストの増大を招く。一方、コスト削減のため回答者の中から機械的な抽選で少数の者だけに景品を与えるような手法では、たいてい当たらないと顧客が考える結果、マーケティングに対する反応は不十分になりがちである。

【0014】以上のように、従来は、顧客の共通ニーズではなく特定の顧客層のニーズを分析するために顧客の属性に基づいてカスタム化されたアンケートを実施したり、顧客の属性に基づいた広告を提示し、さらに対象となるサンプルを動機づけすることを経済的に行なうことができる技術は存在しなかった。

【0015】また、従来の野球ゲームは、実際の野球試合とは無関係に、あくまでもそのゲームを行うゲームプレイヤー本人が野球選手になりかわってプレイし、勝敗を決していた。このため、ゲームの成績はあくまでもそのゲームプレイヤーが出した架空のもので、現実の野球試合とは関連性が低く現実味に欠けるもので、野球ファンには物足りないものであった。このため、1億総監督といわれる昨今の熱狂的野球ファンにとって、より高度で実戦性の高い野球ゲームに関する技術が潜在的に待望されていた。

【0016】本発明は、上記のような従来技術の問題点を解決するために提案されたもので、その目的は顧客ごとの属性に合わせた効果的なマーケティングを低成本で実現するための手段である。

#### 【課題を解決するための手段】

【0017】上記の目的を達成するため、請求項1の情報処理装置は、通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性を登録するための手段と、登録された前記利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応した課題を達成させるための手段と、所定の課題を達成した利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させるための手段と、を備えたことを特徴とする。請求項16の情報処理方法は、請求項1の発明を方法という見方から捉えたもので、通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性を登録するためのステップと、登録された前記利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応した課題を達成させるためのステップと、所定の課題を達成した利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させるための手段と、を備えたことを特徴とする。請求項17の情報処理方法は、請求項1の発明を方法という見方から捉えたもので、通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性を登録するためのステップと、登録された前記利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応したアンケートへの回答、又は、登録された属性に対応した広告の閲覧のうち、少なくとも一方を課題として達成させるための手段と、前記利用者に対して、達成された前記課題に応じた得点を与えるための手段と、前記課題を達成した利用者を、与えられた得点に応じて、前記端末を通じてゲームに参加させるためのゲーム手段と、を備えたことを特徴とする。請求項18の情報処理方法は、請求項1の発明を方法という見方から捉えたもので、通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性を登録するためのステップと、登録された前記利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応したアンケートへの回答、又は、登録された属性に対応した広告の閲覧のうち、少なくとも一方を課題として達成させ、前記利用者に対して、達成された前記課題に応じた得点を与えさせ、所定の課題を達成した利用者を、与えられた得点に応じて、前記端末を通じてゲームに参加させることを特徴とする。本発明では、利用者の属性に応じたアンケートへの回答や広告閲覧を条件に、その報酬として利用者をゲームなどの競技に参加させることにより、多数の顧客に対し、顧客ごとの属性に合わせた効果的なマーケティングを低成本で実施することが可能となる。特に、請求項2の発明では、優勝者などに報酬を与える処理、例えば賞品の発送、次回以降のゲームへの参加権の付与、電子マネーの送付などを自動的に行なうことにより省力化が図られる。

【0018】請求項4の情報処理装置は、通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者に会社又はのステップと、を含むことを特徴とする。請求項2の発明は、請求項1記載の情報処理装置において、前記競技において予め決められた条件を達成した利用者に対して、報酬を与える処理を行う手段を備えたことを特徴とする。請求項3の情報処理装置は、通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性を登録するための手段と、登録された利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応したアンケートへの回答、又は、登録された属性に対応した広告の閲覧のうち、少なくとも一方を課題として達成させるための手段と、前記利用者に対して、達成された前記課題に応じた得点を与えるための手段と、前記課題を達成した利用者を、与えられた得点に応じて、前記端末を通じてゲームに参加させるためのゲーム手段と、を備えたことを特徴とする。請求項17の情報処理方法は、請求項3の発明を方法という見方から捉えたもので、通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性を登録するためのステップと、登録された利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応したアンケートへの回答、又は、登録された属性に対応した広告の閲覧のうち、少なくとも一方を課題として達成させるための手段と、前記利用者に対して、達成された前記課題に応じた得点を与えるための手段と、前記課題を達成した利用者を、与えられた得点に応じて、前記端末を通じてゲームに参加させるためのゲーム手段と、を備えたことを特徴とする。請求項21の発明は、請求項3、17の発明を、コンピュータのソフトウェアを記録した機械読取可能な記録媒体という見方から捉えたもので、コンピュータを制御することにより情報を処理する情報処理用ソフトウェアを記録した記録媒体において、そのソフトウェアは前記コンピュータに、通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者とその属性の登録を受け付けさせ、登録された利用者に対して、前記端末を通じて、登録された属性に対応したアンケートへの回答、又は、登録された属性に対応した広告の閲覧のうち、少なくとも一方を課題として達成させ、前記利用者に対して、達成された前記課題に応じた得点を与えさせ、所定の課題を達成した利用者を、与えられた得点に応じて、前記端末を通じてゲームに参加させることを特徴とする。本発明では、利用者の属性に応じたアンケートへの回答や広告閲覧を条件に、その報酬として利用者をゲームなどの競技に参加させることにより、多数の顧客に対し、顧客ごとの属性に合わせた効果的なマーケティングを低成本で実施することが可能となる。特に、請求項2の発明では、優勝者などに報酬を与える処理、例えば賞品の発送、次回以降のゲームへの参加権の付与、電子マネーの送付などを自動的に行なうことにより省力化が図られる。

【0019】請求項4の情報処理装置は、通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者に会社又は

賞品を選択させるための手段と、会社又は賞品を選択した利用者を、前記端末を通じてゲームに参加させるためのゲーム手段と、を備え、前記ゲーム手段は、前記利用者が選択した会社又は賞品に関する標章を、前記ゲームの画面中に表示するように構成されたことを特徴とする。請求項18の情報処理方法は、請求項4の発明を方法という見方から捉えたもので、通信ネットワークにより接続される端末を通じて、利用者に会社又は賞品を選択させるためのステップと、会社又は賞品を選択した利用者を、前記端末を通じてゲームに参加させるためのゲームステップと、を備え、前記ゲームステップにおいて、前記利用者が選択した会社又は賞品に関する標章を、前記ゲームの画面中に表示することを特徴とする。請求項4、18の発明では、利用者が選択した会社又は賞品のマークを、いわばスポンサーのマークのようにゲームの画面中に表示することにより、低コストで優れた広告効果が得られる。

【0019】請求項5の発明は、複数の端末を通じて複数の利用者を野球ゲームに参加させる情報処理装置において、前記端末を通じて各利用者に、実在の野球選手を、シミュレーション用野球チームを構成する各登録選手として起用ポジション及び起用優先順位に対応させて登録及び変更させる手段と、前記各登録選手について試合日ごとの実際の成績を入力する手段と、前記各チームの各登録選手について、対応する前記起用ポジション及び起用優先順位にしたがって、前記実際の成績を所定のチーム最低規定打数及びチーム最低規定投球回数に達するまで加算するステップを含む処理により、チーム間の対戦結果を計算する手段と、を備えたことを特徴とする。請求項19の発明は、請求項5の発明を方法という見方から捉えたもので、複数の端末を通じて複数の利用者を野球ゲームに参加させる情報処理方法において、前記端末を通じて各利用者に、実在の野球選手を、シミュレーション用野球チームを構成する各登録選手として起用ポジション及び起用優先順位に対応させて登録及び変更させるステップと、前記各登録選手について試合日ごとの実際の成績を入力するステップと、前記各チームの各登録選手について、対応する前記起用ポジション及び起用優先順位にしたがって、前記実際の成績を所定のチーム最低規定打数及びチーム最低規定投球回数に達するまで加算するステップを含む処理により、チーム間の対戦結果を計算するステップと、を含むことを特徴とする。特に、請求項5、19の発明では、選手の起用ポジションや優先順位を毎日変更可能にすることで、いかにしてチーム成績を高くするかについて、各利用者が自由な個性的な采配を振るってゲームを楽しむことができる。また、不特定多數のチームの優劣をチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数という同じ条件下で比べることにより、シミュレーションにおける公平な対戦が可能となる。なお、選手の攻撃や投球などの成績から、チー

ム成績や対戦結果を計算する順序やアルゴリズムは自由であるが、典型的には、部門別、日付別、通算、合算などを適宜組合せた順序で、集計や、スコアと順位・順位とスコアの変換などを行う。また、各選手に関する実際の成績の入力は、例えば、テキスト形式などのデータファイルとして、インターネットなどのネットワーク経由で取り込むこともできる。

【0020】請求項20の情報処理方法は、人の属性を登録するための画面を通信端末に表示するステップと、登録された前記属性に対応したアンケートへの回答用画面、又は、登録された前記属性に対応した広告を含む画面のうち少なくとも一方を前記端末に表示するステップと、前記アンケートへの回答又は広告のうち少なくとも一方に対応付けられたポイントが所定の基準を満たした場合に、ゲームのプレイ用画面を前記端末に表示するステップと、を含むことを特徴とする。請求項20の発明は、本発明を端末側画面表示内容の点から捉えたもので、この場合、サーバの設置場所が国外であっても、端末での画面表示の組合せのみで本発明の国内における実施の態様となる。

【0021】請求項6の発明は、複数の端末を通じて複数の利用者を野球ゲームに参加させる情報処理装置において、シミュレーション用の野球チームを構成する登録選手として、少なくとも内野手、外野手、捕手の各守備枠の所定数をそれぞれ超える人数の攻撃用選手と、複数の投手からなる防御用選手を、それぞれ実在する野球選手の中から、ゲームプレーヤーによって任意に選出された登録選手を記録し、記録された前記各登録選手の中から所定の試合日ごとにゲームプレーヤーによって選出される、8名の攻撃用選手に与えられるレギュラー選手としての各守備ポジション名、及び複数の代打及び投手の各起用順位をそれぞれ登録選手ごと記録し、ゲームプレーヤーによって選出された各登録選手ごとに、所定の試合日ごとに、前記攻撃用選手及び代打の打撃成績並びに前記防御用選手としての投手の投球成績を、1試合のあらかじめ設定されたチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数の条件のもとに、それぞれ登録選手別の個別成績として記録し、これらの選手成績を部門別に合計した日付別チーム成績、日付別チーム成績を部門別ごと複数試合にわたって通算した通算チーム成績、通算チーム成績に基づいた部門別チーム対戦成績、のうち少なくとも1つの集計を経て、ゲームに参加した複数のゲームプレーヤーの各野球チームを比較するように構成されたことを特徴とする。

【0022】また、本発明において実行される野球監督シミュレーションゲームでは、シミュレーション用の野球チームを構成する登録選手として、少なくとも内野手、外野手、捕手の各守備枠の所定数をそれぞれ超える人数の攻撃用選手と、複数の投手からなる防御用選手を、それぞれ登録選手ごと格納できるように構成された

登録選手格納部をもち、この登録選手格納部に、実在する野球選手の中から、ゲームプレーヤーによって任意に選出された登録選手を記録できるようにした登録選手記録部と、登録選手ごと格納できるように構成された前記登録選手格納部にそれぞれ対応して構成され、この登録選手の中から所定の試合日ごとにゲームプレーヤーによって選出される、8名の攻撃用選手に与えられるレギュラー選手としての各守備ポジション名、1名の指名打者の記述、複数の代打及び投手の各起用順位をそれぞれ登録選手ごと格納できるように構成された日付別起用選手格納部と、この日付別起用選手格納部にそれぞれ対応して構成され、前記攻撃用選手及び代打の打撃成績並びに前記防御用選手としての投手の投球成績を、それぞれ登録選手別の個別成績として格納できるように構成された日付別選手成績格納部と、これらの選手成績を部門別に合計したチーム成績を格納できるように構成された日付別チーム成績格納部とをもち、この日付別選手成績格納部にゲームプレーヤーによって起用された実在する登録選手の所定の試合日ごとの実際の成績を、1試合のあらかじめ設定されたチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数の条件のもとに、記録できるようにすると共に前記日付別チーム成績格納部に日付別チーム成績を記録できるようにした日付別成績記録部と、前記日付別チーム成績格納部に格納される所定の試合日ごとの部門別の日付別チーム成績を、日付順に順次並列格納できるように構成された日付別チーム成績並列格納部と、該日付別チーム成績並列格納部に順次並列格納された部門別の日付別チーム成績を部門別ごと通算した通算チーム成績を格納できるように構成された通算チーム成績格納部とを、もつ通算チーム成績記録部と、前記通算チーム成績格納部に記録された通算チーム成績に基づいて、部門別に計算されたチーム対戦成績を格納できるように構成された部門別チーム対戦成績格納部と、この部門別チーム対戦成績格納部に記録された部門別の各チーム対戦成績を、ゲームに参加した複数のゲームプレーヤーの各野球チームで比較し、この比較順位をそれぞれ得点で格納できるように構成された部門別対戦スコア格納部と、この部門別対戦スコア格納部に記録された部門別対戦スコアの合計得点を格納できるように構成された合計対戦スコア格納部、をもつ対戦成績記録部を、記録格納データベースに構成した。本発明によれば、ゲームプレーヤーが監督の立場に立って、監督の立場からどの選手を起用することが最強のチームを作れるかという、監督としての分析能力や采配力を競う野球シミュレーションゲームを家庭で気軽に見え、その起用した選手とその成績をリアルタイムで使用することで実際の監督に近い、より高度で実戦性の高い野球シミュレーションゲームを行なうための野球監督シミュレーションゲームを提供することができる。本発明で提供するこの野球シミュレーションゲームは、1億総監督といわれる熱狂的野球ファンに対し

て、監督としての立場から実際の選手とその成績をリアルタイムで使用し競うものであり、野球ファンにとって待望のものと言える。

【0023】また、本発明によれば、上記の野球シミュレーションゲームを行うにあたり、毎日変更する起用選手の成績を記録したり集計したりすることはとても複雑で面倒であることから、これを効率的且つ容易に行える技術を提供することができる。

【0024】そして、前記登録選手記録部の登録選手格納部には、内野手、外野手、捕手、投手の表示によって区分けされた登録選手名格納フィールドと、当該選手の所属球団名格納フィールドをそれぞれ構成した。この登録選手格納部には、前記したように、シミュレーション用の野球チームを構成する登録選手として、少なくとも内野手、外野手、捕手の各守備枠の所定数をそれぞれ超える人数の攻撃用選手と、複数の投手からなる防御用選手を登録する。例えば、攻撃用選手として、内野手8人、外野手6人、捕手2人と、防御用選手として投手14人の合計30人を登録する。

【0025】また、前記日付別成績記録部の日付別起用選手格納部には、所定の試合日を格納する日付格納フィールドと、登録選手の中から所定の試合日ごと選出されるポジション名や起用順位を格納できるようにした日付別起用選手格納フィールドを、それぞれ構成した。この日付別起用選手格納部には、ゲームプレーヤーによって、前記攻撃用選手として内野手、外野手、捕手の各守備枠別に登録された登録選手の中から、内野手4人（ファースト、セカンド、ショート、サード）、外野手3人（ライト、センター、レフト）及び捕手1人の各守備枠別に8つの守備ポジションを与えられるレギュラー選手8名を選出し、選出されたレギュラー選手8名の各守備ポジション名を格納し、選出された前記レギュラー選手8名以外の前記攻撃用選手の中から守備枠に関係なく選出された1名の指名打者を格納し、前記レギュラー選手8名と指名打者1名の合計9名をレギュラー打者とし、前記レギュラー打者として選ばれなかった残りの攻撃用選手を代打とし、登録された複数の投手は全員をレギュラー投手とし、この代打と投手の各起用順位をそれぞれ格納するようにした。

【0026】また、前記日付別成績記録部の日付別選手成績格納部には、打者の個別成績である、打数、安打数、四球数、死球数、犠飛数、得点数、打点数、盗塁数、本塁打数と、投手の個別成績である、投球回数、自責点数、三振奪取数、勝ち星数及びホールド・セーブ数、完投数、完封数、をそれぞれ格納できるようにした日付別選手成績格納フィールドを構成すると共に、前記日付別チーム成績格納部には、これらの選手別の個別成績を部門別に1チームで合計したチーム個別成績を格納できるようにした日付別チーム成績格納フィールドを、それぞれ構成した。そして、前記日付別選手成績格納フ

ィールド内に、起用された選手の実際の試合の成績データを基にして、1試合のあらかじめ設定されたチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数の条件のもとに、起用された選手の成績を記録する。そして、シミュレーションを正確且つ公平に行うために、例えば、1試合のチーム最低規定打数を30打数、チーム最低規定投球回数を9回とし、レギュラー打者の打撃成績は必ず使用し、それでも規定打数に満たない場合には代打の打撃成績を合計打数が30打数又はそれ以上になるまで起用順位順に加算し、投手の投球成績も起用順位順に9回又はそれ以上になるまで加算する。前記日付別チーム成績格納フィールドは、前記日付別選手成績格納フィールドの下方（表形式のデータ構造において行又は列の番号が大きい方向をいう。本出願の他の箇所において同じであるが、データ構造は上下左右逆転したり複数に分割して構成することもできる。）に各個別成績の格納フィールドとを整合させた状態で配設されている。前記日付別選手成績格納フィールドに記録された打数や安打数などの各個別データを加算することにより、前記日付別チーム成績格納フィールド内にその日のチーム成績を容易に計算し、集計できる。

【0027】また、前記通算チーム成績記録部の前記日付別チーム成績並列格納部には、前記日付別チーム成績格納部に格納される所定の試合日ごとの日付別チーム成績を、日付順に上下に順次並列格納できるようにした日付並列格納フィールドと日付別チーム成績並列格納フィールドを構成し、前記通算チーム成績格納部には、前記日付別チーム成績並列格納フィールドの下方に前記日付別チーム成績並列格納フィールドと整合させて形成された通算チーム成績格納フィールドを、それぞれ構成した。

【0028】また、前記部門別チーム対戦成績格納部には、チーム通算打率、チーム通算出塁率、チーム通算得点数、チーム通算打点数、チーム通算盗塁数、チーム通算本塁打数、チーム通算防御率、チーム通算三振数、チーム通算勝ち星数及びホールド・セーブ数、チーム通算完投数、チーム通算完封数の11部門をそれぞれ格納できるようにした部門別チーム対戦成績格納フィールドを構成した。なお、前記通算チーム成績格納部と前記部門別チーム対戦成績格納部の近くには、前記チーム通算打率、チーム通算出塁率、チーム通算防御率を計算するために用いる、打率、出塁率、防御率の各率計算公式を表示した。

【0029】また、前記部門別対戦スコア格納部には、前記部門別チーム対戦成績格納部に記録された部門別の各チーム対戦成績を、ゲームに参加した複数のゲームプレイヤーの各野球チームで比較し、この比較順位をそれぞれ得点で格納できるようにした部門別対戦スコア格納フィールドを構成した。

【0030】また、前記合計対戦スコア格納部には、前

記部門別対戦スコア格納部に記録された部門別対戦スコアの合計得点を格納できるようにした合計対戦スコア格納フィールドを構成した。

【0031】請求項22の情報処理装置は、所定の商品を購入した利用者を、通信ネットワークにより接続される端末を通じて登録するための手段と、登録された前記利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させるための手段と、を備えたことを特徴とする。請求項23の情報処理方法は、請求項22の発明を方法という見方から捉えたもので、所定の商品を購入した利用者を、通信ネットワークにより接続される端末を通じて登録するためのステップと、登録された前記利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させるためのステップと、を含むことを特徴とする。請求項24のは発明は、請求項22、23の発明を、コンピュータのソフトウェアを記録した記録媒体という見方から捉えたもので、コンピュータを制御することで情報を処理する情報処理用ソフトウェアを記録した記録媒体において、そのソフトウェアは前記コンピュータに、所定の商品を購入した利用者を、通信ネットワークにより接続される端末を通じて登録させ、登録された前記利用者を、前記端末を通じて、競技に参加させることを特徴とする。請求項22～24の発明では、キャンペーン商品など所定の商品を購入した利用者については、アンケートへの回答や広告閲覧をしなくともゲームなどの競技に参加させることにより、販売促進などのマーケティングを優れた効率で実施することができる。

【0032】

【発明の実施の形態】次に、本発明に関する複数の実施の形態（実施形態と呼ぶ）について、図面を参照して具体的に説明する。なお、各実施形態は、典型的には、コンピュータをソフトウェアで制御することによって実現される。この場合のソフトウェアについては、従来技術と共に部分については従来技術も適用され、また、コンピュータのハードウェアを物理的に活用することで本発明の作用・効果を実現するものである。

【0033】但し、ハードウェアやソフトウェアの具体的な実現態様やソフトウェアで処理する範囲などは色々考えられ、例えば、そのようなソフトウェアを記録したコンピュータ読取可能な記憶媒体は、単独でも本発明の実施態様である。このため、本発明や実施形態については、それらの各機能に対応する仮想的回路ブロックを用いて説明する。また、各実施形態に関する説明及び図において、それ以前の説明又は図に登場した部分については、例えば同じ符号をつけ、説明は省略する。

【0034】〔1. 第1実施形態〕

〔1-1. 第1実施形態の構成〕まず、第1実施形態は、本発明の情報処理装置（請求項1、2、3、5）及びその上で実行される情報処理方法（請求項16、17、19、20）に関するもので、これらを実現するた

めの上記のようなソフトウェアを記録した記録媒体（請求項21）として把握することもできる。

【0035】このような第1実施形態における情報処理装置（本装置と呼ぶ）の構成を図1の機能ブロック図に示す。すなわち、本装置は、通信手段であるインターネットiを通じて、利用者（顧客とも呼ぶ）の通信端末Tと接続されるもので、典型的には、CGI機能を備えたHTTPサーバ（いわゆるWebサーバ）などとして、又は、そのようなWebサーバと連携する別のサーバなどとして実現される。

【0036】一方、通信端末Tの典型は、ブラウザ・ソフトウェアを備えたパーソナルコンピュータや家庭用ビデオゲーム機などであり、インターネットサービスプロバイダ（ISP）へのダイヤルアップ接続や常時接続などによりインターネットiへのIP接続が可能なものである。また、通信端末Tとしては、ポケットボードや携帯電話などの携帯用端末や、通信衛星を利用したものなどを利用することも当然可能である。

【0037】このような構成により、情報処理装置Sは、通信端末Tから送られる情報に応じて、HTML、画像ファイル、スクリプトなどのWebページデータを通信端末Tに送信することで、以下に説明する各部による所望の画面表示を通信端末Tの表示装置上に行うことができる。

【0038】すなわち、情報処理装置Sは、まず、ホームページ管理部Wと、会員管理部101と、アンケート・広告提示部102と、アンケート・広告集計部103と、ポイント管理部104と、ゲーム実行部105と、を備えている。このうちホームページ管理部Wは、Webサーバの機能を果たすプロセスやタスク、又はWebサーバと連携するプロセスやタスクなどである。

【0039】また、会員管理部101は、インターネットiにより接続される端末Tを通じて、会員となる利用者とその属性を登録するための手段であり、会員の氏名・住所等の顧客情報や各種属性（以下属性と呼ぶ）を管理するものである。

【0040】また、アンケート・広告提示部102は、登録された前記利用者に対して、端末Tを通じて、登録された属性に対応したアンケートへの回答、及び、登録された属性に対応した広告の閲覧のうち、少なくとも一方を課題として達成させるための手段である。また、アンケート・広告集計部103は、これらアンケートや広告の結果を集計する手段である。また、ポイント管理部104は、前記利用者に対して、達成された前記課題に応じた得点を与える手段である。また、ゲーム実行部105は、課題を達成した利用者を、与えられた得点に応じて、前記端末を通じて競技ここではゲームに参加させるための手段である。

【0041】このうち特にゲーム実行部105は、複数の端末Tを通じて複数の利用者を野球ゲームに参加させ

るもので、チーム管理部51と、選手管理部52と、成績データ入力部53と、選手成績管理部54と、を備えている。

【0042】このうちチーム管理部51は、端末Tを通じて各利用者に、実在の野球選手を、シミュレーション用野球チームを構成する各登録選手として起用ポジション及び起用優先順位に対応させて登録させ及び変更させるための手段である。また、選手管理部52は、登録選手として利用可能な選手の例えは氏名、所属球団名、顔写真といった選手情報について、例えば情報処理装置Sの管理者が追加・修正・削除などの処理を行うための手段であり、これら各選手情報の集合は選手名簿と呼ばれ、予め選手情報ファイル65に登録されている。

【0043】また、成績データ入力部53は、前記各登録選手について試合日ごとの実際の成績を入力する手段である。また、選手成績管理部54は、前記各チームの各登録選手について、対応する前記起用ポジション及び起用優先順位にしたがって、前記実際の成績を所定のチーム最低規定打数及びチーム最低規定投球回数に達するまで加算するステップを含む処理により、チーム間の対戦結果を計算する手段である。

【0044】〔1-2. 第1実施形態の作用〕上記のように構成された第1実施形態は、次のように作用する。なお、図2は、第1実施形態における処理手順を示すフローチャートである。

【0045】〔1-2-1. 作用の概略〕第1実施形態では、インターネットなどの通信媒体を利用してゲームを開催することで、広い地域から、不特定多数の参加者すなわち顧客を集め、顧客の属性、アンケート回答や広告閲覧の結果などを記録するデータベースを、容易かつ効果的に構築することができる。ここで、第1実施形態において、アンケート回答や広告閲覧に対する報酬は、ゲームへの参加権と優秀者への賞品である。

【0046】なお、報酬として第1実施形態ではゲームを例示するが、報酬は、一定期間を要するゲームやコンテストなどの競技であって、競技への参加や、開催期間途中において戦略の変更や意思決定などプレーヤーの行動や関与が必要となるものであれば、内容は自由である。

【0047】すなわち、ゲームへの参加をする時は勿論のこと、戦略の変更等を行う場合も、必ずアンケートへの回答や広告の閲覧といった課題の達成が必要となり、又は予めそのような課題を達成してポイントをためておくことが必要であることから、そのような課題の達成への利用者の協力を確実に得ることが可能となる。なお、典型的には、このゲームの結果に応じて報酬である賞品を参加者に与えるが、人気キャラクタの登場するゲームなど競技自体が十分魅力的な場合は、賞品は必須ではない。

【0048】特に、第1実施形態では、ホームページ管

理部Wがインターネットによる通信の窓口となることで、リアルタイムに会員登録の受付、ゲームに関する参加や変更などの操作、結果の発表といった利用者とのやり取りを行うことができる。このため、顧客は、24時間いつでも所定のホームページにアクセスするだけで、チーム登録や結果参照が行える。

【0049】〔1-2-2. 会員登録〕第1実施形態において、上記のゲームに参加したい顧客は、まず、会員管理部101の作用により、個人の情報の提供を含む会員登録を行う必要がある（ステップ2、3）。この会員登録では、通信端末Tとインターネットiを介して、所定のウェブページとして構成される会員登録画面にアクセスし、登録に必要な氏名、住所、年齢、性別、職業、年収、趣味などの属性を送信し、送信された各属性は会員データベース61（図1）に蓄積される。登録後、ゲームへの参加や戦略の決定するときのログイン（ステップ2）に必要な会員番号とパスワードが発行され、書面またはEメールなどにより顧客に伝達される。

【0050】人は多種多様の属性を持っているが、その多種多様の属性をこのように事前にデータベース化し、検索できるようにすることで、アンケートや広告の対象とすべきサンプルの絞り込みを正確に行うことが可能となる。また、同じ人であっても、その多種多様な属性に基づいて、違った切り口から分類したり検索し、異なる趣旨のサンプルとして利用することにより、マーケティングごとに新たなサンプルを収集する手間を省くことも可能である。なお、図3は、第1実施形態において、情報処理装置Sの会員管理部101の作用を実現するCPUにより、会員登録が行われる様子を示す概念図である。

【0051】〔1-2-3. 会員番号の特徴〕上記のような会員登録で発行される会員番号の形式は自由であるが、一例として、各会員の属性をプログラムにより処理し、種別などの属性を表す識別コードに変換して、会員番号の桁に埋め込むことも考えられる。このようにすれば、その会員番号自体が顧客の属性を多く含むことになるので、会員番号から属性を検索する処理を省略したり簡易化することが可能となる。

【0052】この場合、会員番号の桁ごとに属性を表示させるルールは予め設定しておくが、例えば、

(1) まず、住所について、都道府県単位のコード番号を数字で表し、例えば東京を「1」のように表し、続く桁でより小さな行政区域を表し、例えば中央区を「A」などとする。

(2) また、年齢について10代なら「1」、20代なら「2」のように区分をコード番号化する。

(3) また、性別について、さらに続く会員番号の部分が、男性は「M」(Male)で始まり、女性は「F」(Female)で始まるようにする。

(4) また、職業について、公務員なら「K」、自営業

なら「J」、会社員なら「C」、などのようにあらかじめ規則性を定めておけばよい。

【0053】この例にしたがえば、例えば、東京中央区在住の25歳の男性で、職業は公務員の場合、会員番号は「1A2MK」で始まることになる。もちろん、この他に、会員番号は属性を反映させずに登録順などに基づいて通常通り発行し、属性は、会員データベース61に格納しておいたものから、会員番号に基づいて引き出してもよい。

【0054】〔1-2-4. 属性に基づいたアンケートや広告〕このように登録された会員がゲームに参加するための条件としては、アンケートへの回答や広告の閲覧が必要となるが（ステップ4）、これらアンケートや広告は、アンケート・広告提示部102の作用により、個々の顧客ごとの属性に合わせて実施される（ステップ5）。

【0055】すなわち、単純な例としては、年齢層別や職業別など、属性別のアンケートや広告を実施することが可能であるが、さらに、登録された複数の異なる属性に基づく分析と選別などにより、個々の利用者に合わせて内容が最適化された、いわゆるワン・トゥ・ワンのアンケートや広告提示を実施することも可能である。ここで、図4は、第1実施形態においてCPUにより実現される会員管理部101及びアンケート・広告提示部102の作用により、ログインした会員の属性に応じたアンケートや広告の提示が行われる様子を示す概念図である。

【0056】このような顧客の属性にあったアンケートや広告を実現するには、例えば、アンケートや広告の構成単位である最小のユニットを単位としてアンケート・広告素材データベース62（図1）に予め用意し、顧客の属性や上記のような先行質問をもとにそれらを組み合わせることでカスタム化されたアンケートや広告として完成させ、自動的に提示すればよい。

【0057】この場合、構成単位となるユニットの例は、アンケートについては例えば回答用画面を構成する質問文、選択肢を選ぶためのドロップボックス、テキスト記入欄などが考えられ、また、広告については例えば広告画面用のHTML、画像ファイルなどを含むWebページデータなどが考えられる。また、属性に合致するアンケート内容や広告の一覧を、文字列や画像で予め表示し、利用者に興味あるものを選択させてもよい。ここで、図5は、第1実施形態において、利用者の属性ごとに応じて異なるアンケートや広告が適用される様子を示す概念図である。

【0058】なお、構成単位となるこのような各ユニットや、ユニット同士を組合せてアンケートや広告を完成させる機能は、例えばゲームプログラムと一体化したクライアント・ソフトウェアとして利用者の通信端末Tにダウンロードさせるようにしてもよい。

【0059】また、図6は、第1実施形態において、登録してある会員の属性にあったアンケートや広告のユニットを組み合わせる例を概念的に示すもので、例えば、顧客が「10代」で「会社員」の場合、一例として、「10代」である点に対応して「ボディボード」に関するマーケティング、「会社員」である点に対応して「転職」に関するマーケティングが組み合わされ、実施される。

【0060】また、図7の概念図に示すように、最初に何問かを先行質問として行い、その結果よりさらに顧客の属性を絞り込み、アンケート又は広告を作成したり提示することもできる。もちろん、この先行質問と先行質問を元に作成される質問は、回答者の属性をもとに作成されている。同様に、1つの質問的回答に応じて、それに続く次の1つの質問を提示してもよい。

【0061】このように、第1実施形態におけるアンケートや広告は、属性で選別した利用者群を対象として、正確かつ効果的に行うことが可能である。また、上記のように会員番号自体に属性を埋め込んである場合は、アンケート・広告提示部102は、会員がそのような会員番号でログインした時点でその属性を判別し、実施依頼者から指定された属性と一致するアンケートや広告を所定のメモリ領域に記憶させ、利用者の選択に応じて迅速に画面表示できるようにしてもらよい。

【0062】その後、アンケートや広告の結果は集計され、アンケート・広告結果データベース63に格納され、アンケートや広告の注文主に提供される。なお、アンケートの結果としては、個々のアンケート回答内容の他、選択肢ごとの割合などが考えられる。また、広告の結果としては、一覧画面で広告がクリックされ表示された回数などのデータの他、どのような属性の利用者がその広告に興味を持って閲覧したか、さらに、その広告画面上で、広告依頼者のドメイン内のページへのリンクがクリックされたかどうかなども考えられる。

【0063】〔1-2-5. ポイントの付与〕属性を登録した会員が、上記のようなアンケートへの回答、広告閲覧などの課題を達成すると、ポイント管理部104が、それに対応するポイントを会員に与える（ステップ6）。すなわち、ポイントを付与された会員は、ポイント残高を使ってゲームへの参加すなわち新規参加や、途中での戦略変更などの働き掛けを行うことができる。すなわち、付与されているポイントが十分あり、所定の基準値を超えていれば（ステップ7）、ゲーム実行部105の作用により、ゲームに参加することができ（ステップ10）、ゲーム参加に要するポイントはポイント残高から差し引かれる（ステップ9）。

【0064】なお、図8は、第1実施形態において、アンケート・広告提示部102やポイント管理部104などの作用により、アンケートに回答した利用者が、付与されたポイントによりゲームへの参加や途中での戦略な

どの変更を許可される様子を示す概念図である。

【0065】ここで、アンケート及び広告には、その難易度や手間のかかる程度などに応じてポイントを決めておき、例えば手間がかかるものについては高いポイント、そうでないものにはそれよりも低いポイントを与えることにより、各アンケート及び広告に対して利用者の協力を適切に分配することができる。この場合、例えば、あるゲームに参加するためには10ポイント必要な場合、1回5ポイントのアンケートを2つ回答する必要がある。

【0066】付与されたポイントは、専用のデータベースやファイルなどに記録しておくことも可能であるが、利用者に1対1に対応する点では、属性に準じて会員データベース61に記録しておくことが効率的と考えられる（図1）。また、典型的には、ゲームへの参加や戦略変更などを行う際、事前にアンケートへの回答や広告の閲覧が必要となるが、時間があるときや気が向いたときなどにまとめていくつものアンケートへの回答や広告閲覧をしておき、ポイントを溜めてけるようにすることはもちろん差し支えない。

【0067】また、図2に破線で示すように、アンケートへの回答や広告の閲覧を行ったびにゲームへの参加を認めるような実施形態も可能である。

【0068】〔1-2-6. ゲームの例〕次に、会員がゲーム実行部105の作用で参加するゲームの一例として、本発明に特に適したゲームの一例を示す。ここで、アンケート回答や広告閲覧に対する報酬の一部をなす競技は、ゲームには限定されず、従来のような簡単な懸賞などでもよいが、できれば毎日のプレーヤーによる積極的な関与や行動が結果に大きく影響を与える性質のものが望ましい。

【0069】以下の例は、野球シミュレーションゲームであり、自分が監督の立場に立ち、実在の野球選手の中から、自分が登録・起用したい選手を選んで架空のチームを作成・登録するものである。この例では、チーム管理部51の作用により、チームの新規登録、選手の登録や変更を行う。例えば、チーム作成（チーム編成とも呼ぶ）では、所定のルールに従い、予め用意された選手名簿の中から有能だと思われる選手を自チームの選手をして登録し、その起用ポジションと優先順位を入力する。

【0070】このとき、採用可能な選手の氏名等の選手情報は、選手情報ファイル65から読み出される。また、チームごとのチーム名、登録選手やその起用に関する情報などはチーム情報と呼ばれ、チーム情報ファイル66に記録されたうえ、チーム管理部51、選手管理部52、選手成績管理部54が互いに連動することにより管理される。なお、図9は、第1実施形態において、チーム管理部51などの作用により、顧客が選手登録をすることでチームを編成する様子を示す概念図である。

【0071】すなわち、チームを構成する各登録選手の

起用ポジションや優先順位などは、チーム管理部51の作用により毎日変える事ができ、一方、成績データ入力部53及び選手成績管理部54の作用により、各登録選手に対応する実在の選手が現実の試合で出す成績をチームの成績に反映させてるので、各利用者は、いかにしてチーム成績を高くするかを競うことになる。なお、図10は、第1実施形態において、チーム管理部51などの作用により、顧客が選手変更をすることでチームを再編成する様子を示す概念図であり、図11は、選手が変更された場合の通算成績の計算を示す概念図である。

【0072】このため、プレーヤーは、毎日刻々と変わる実在の選手の調子を考え、例えば次の試合までにその起用を考えなければならない。この起用を有効に行なうことがこのゲームに勝つ重要なポイントであるので、参加者は選手変更を行うが、この時にアンケートや広告の閲覧、又はそれらにより予め溜めておいたポイントが必要となる。

【0073】また、チーム情報については、会員管理部101とチーム管理部51とが連動することにより、ある会員番号から対応するチームを検索したり、チームから対応する会員番号を検索するなど、双方向から関連情報の検索が可能である。

【0074】また、試合が開始されると、成績データ入力部53は、開催日から選手名簿に登録されている各選手について、毎日の実際の成績を入力する。この入力は、例えば情報処理装置Sの管理者が手作業などで行なってもよいが、外部から例えばテキスト形式や表計算形式などのデータファイルを、例えばインターネット経由で情報処理装置Sに取り込むことで入力することも可能である。

【0075】すると、選手成績管理部54は、このような実際の選手成績を、各参加チームの登録選手のポジションや起用順位を基準に、チーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数になるまで加算することで、例えばチームのチーム通算打率など各チームの11部門の部門別チーム対戦成績などを計算し、各部門ごとに全チームを比べ、部門別対戦スコアを与える。

【0076】すなわち、攻撃用選手は4人の内野手、3人の外野手、1人の捕手、1人の指名打者の9人により構成され、この9人の打撃成績はチーム最低規定打数に関係なく必ず使用する。この合計がチーム最低規定打数に満たない場合は、代打の起用順位を元にチーム最低規定打数に達するまでその成績を加算していく。防御用選手は14人の投手で構成され、チーム最低規定打数に達するまで起用順位を元にその成績を加算する。

【0077】これにより、不特定多数のチームをチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数という同じ条件下で比べることができ、公平なシミュレーション対戦が行える。

【0078】また、部門別対戦スコアは、上位から最下

位までの得点配分は各順位ごとに1点差づつとすることで最下位を1点とする。例えば、参加チームが100チームある場合、1位は100点、2位は99点となり、最下位は1点となる。この各部門の部門別対戦スコアの総計が合計対戦スコアとなり、このスコアが一番高いチームが優勝となる。また、毎日の選手成績は選手成績管理部54により管理され、指定日までの通算成績をルールに基づき計算し、各登録チームの部門別対戦スコアや合計対戦スコアを集計し対戦を実施し、例えばその日ごとの各チームの総合順位などを決定する。

【0079】そして、典型的には、以上のように優勝したチームに対応する利用者に賞品が与えられる。なお、図12は、第1実施形態において、入力される成績データに基づいて対戦結果が計算されWebページ上で公開される状態を示す概念図である。また、図13は、以上のような第1実施形態における各処理や情報の関係を示す概念図である。

【0080】また、所定の商品を購入した利用者は、本発明にいう「課題」を達成したものとして、ポイントを与えることにより又はポイントとは無関係に、ゲームに参加させるようにしてもよい。

【0081】〔1-3. 第1実施形態の効果〕以上説明したように、第1実施形態では、利用者の属性に応じたアンケートへの回答や広告閲覧を条件に、その報酬として利用者をゲームなどの競技に参加させることにより、多数の顧客に対し、データベースの構築、サンプルの属性の選別、属性ごとにカスタム化されたアンケートの実施や広告の提示を行い、顧客ごとの属性に合わせた効果的なマーケティングを低コストで実施することが可能となる。

【0082】すなわち、ゲーム参加への欲求を満足させることにより、通常のアンケートで最も重要な直接的報酬への依存度を低くすることで、アンケート実施や広告の提示のコストを抑えることができる。

【0083】より具体的には、途中で利用者による関与が少なくとも何回か必要となるゲームの開催と、勝者への賞品の提供との組合せが、アンケート回答や広告閲覧に対する動機付けとなる。この場合、

ゲームの魅力度×賞品魅力度=アンケート回答に対する動機付け度

となるので、動機付けのうちゲームそのものへの依存度を高め、直接的報酬への依存度を減らすことができる。

【0084】このように、第1実施形態では、属性登録、アンケートへの回答、広告の閲覧などに対する動機付けとして、競技参加への欲求を利用するが、競技は主に利用者自らの戦略や意思決定で楽しむもので、勝者に賞品を与えても、インターネット無料接続サービスなどの直接的報酬よりもはるかに効率がよい。このため、利用者に報酬などの動機付けを与えるためのコストを飛躍的に削減することができる。

【0085】特に、第1実施形態では、選手の起用ポジションや優先順位を毎日変更可能にすることで、いかにしてチーム成績を高くするかについて、各利用者が自由な個性的采配を振るってゲームを楽しむことができる。また、不特定多数のチームの優劣をチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数という同じ条件下で比べることにより、シミュレーションにおける公平な対戦が可能となる。

【0086】なお、選手の攻撃や投球などの成績から、チーム成績や対戦結果を計算する順序やアルゴリズムは自由であるが、典型的には、部門別、日付別、通算、合算などの順序で、集計やスコアと順位の変換などを行う。

【0087】また、本発明にいう「課題」に、所定の商品の購入を含めてもよく、その場合、登録された属性に応じたアンケートへの回答や登録された属性に対応した広告の閲覧を行わなくても、商品の購入者は、ポイントを与えられることにより又はポイントとは無関係に、ゲームへの参加が許される。

【0088】すなわち、第1実施形態では、キャンペーン商品など所定の商品を購入した利用者については、アンケートへの回答や広告閲覧をしなくともゲームなどの競技に参加させることにより、販売促進などのマーケティングを優れた効率で実施することができる。

【0089】〔2. 第2実施形態〕次に、第2実施形態は、請求項6～15に対応したもので、以上説明したような本発明に特に適した野球ゲームのより具体的な例について、記録格納データベースを表す図14及び図15に基づいて説明するものである。すなわち、第2実施形態における記録格納データベースは、コンピュータ上に所望のデータ構造で実現されるが、説明のために表形式になぞらえたもので、そのデータの全部又は一部は必要に応じて利用者の端末に画面表示され、また、例えば日付ごとのチームの総合順位など他の情報も必要に応じて計算・格納・表示される。

【0090】〔2-1. 第2実施形態の構成〕すなわち、第2実施形態における野球ゲームは、選手の情報や成績などのデータを格納する記録格納データベースを用いて実現され、この記録格納データベース1は、登録選手記録部10及び日付別成績記録部20と(図14)、通算チーム成績記録部30と対戦成績記録部40(図15)を構成したものである。そして、この記録格納データベース1は、前記登録選手記録部10と前記日付別成績記録部20を設けて構成した記録用ファイル1A(図14)と、前記通算チーム成績記録部30と前記対戦成績記録部40を設けて構成された集計用ファイル1B(図15)とに分けて構成されている。

【0091】より具体的には、まず、前記登録選手記録部10には、シミュレーション用の野球チームを構成する登録選手として、少なくとも内野手、外野手、捕手の

各守備枠の所定数をそれぞれ超える人数の攻撃用選手と、複数の投手からなる防御用選手を、それぞれ登録選手ごと格納できるように構成された登録選手格納部11を構成してあり、この登録選手格納部11に、実在する野球選手の中から、ゲームプレーヤーによって任意に選出される登録選手を記録する。そして、この登録選手格納部11には、内野手、外野手、捕手、投手の表示によって縦方向に順に並記された登録選手名格納フィールド12と、当該選手の所属球団名格納フィールド13をそれぞれ構成した。この登録選手格納部11には、前記したように、シミュレーション用の野球チームを構成する登録選手として、少なくとも内野手、外野手、捕手の各守備枠の所定数をそれぞれ超える人数の攻撃用選手と、複数の投手からなる防御用選手を登録する。例えば、攻撃用選手として、内野手8人、外野手6人、捕手2人と、防御用選手として投手14人の合計30人を登録するための前記登録選手名格納フィールド12を構成する。

【0092】前記日付別成績記録部20には、登録選手ごと格納できるように構成された前記登録選手格納部11にそれぞれ対応して構成され、この登録選手の中から所定の試合日ごとにゲームプレーヤーによって選出される、8名の攻撃用選手に与えられるレギュラー選手としての各守備ポジション名、1名の指名打者の記述、複数の代打及び投手の各起用順位をそれぞれ登録選手ごと格納できるように構成された日付別起用選手格納部21と、この日付別起用選手格納部21にそれぞれ対応して構成され、前記攻撃用選手及び代打の打撃成績並びに前記防御用選手としての投手の投球成績を、それぞれ登録選手別の個別成績として格納できるように構成された日付別選手成績格納部22と、これらの選手成績を部門別に合計したチーム成績を格納できるように構成された日付別チーム成績格納部23を構成してあり、前記日付別選手成績格納部22にゲームプレーヤーによって起用された実在する登録選手の所定の試合日ごとの実際の成績を、1試合のあらかじめ設定されたチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数の条件のもとに、記録できるようにすると共に前記日付別チーム成績格納部23に日付別チーム成績を記録するようにしてある。

【0093】前記日付別起用選手格納部21には、所定の試合日を格納する日付格納フィールド24と、登録選手の中から所定の試合日ごと選出されるポジション名や起用順位を格納できるようにした日付別起用選手格納フィールド25を、それぞれ構成した。この日付別起用選手格納部21には、ゲームプレーヤーによって、前記攻撃用選手として内野手、外野手、捕手の各守備枠別に登録された登録選手の中から、内野手4人(ファースト、セカンド、ショート、サード)、外野手3人(ライト、センター、レフト)及び捕手1人の各守備枠別に8つの守備ポジションを与えられるレギュラー選手8名を選出

し、選出されたレギュラー選手8名の各守備ポジション名を格納し、選出された前記レギュラー選手8名以外の前記攻撃用選手の中から守備枠に関係なく選出された1名の指名打者を格納し、前記レギュラー選手8名と指名打者1名の合計9名をレギュラー打者とし、前記レギュラー打者として選ばれなかった残りの攻撃用選手を代打とし、登録された複数の投手は全員をレギュラー投手とし、この代打と投手の各起用順位をそれぞれ格納するようにした。

【0094】また、前記日付別選手成績格納部22には、打者の個別成績である、打数、安打数、四球数、死球数、犠飛数、得点数、打点数、盗塁数、本塁打数と、投手の個別成績である、投球回数、自責点数、三振奪取数、勝ち星数及びホールド・セーブ数、完投数、完封数、をそれぞれ格納できるようにした日付別選手成績格納フィールド26を構成すると共に、前記日付別チーム成績格納部23には、これらの選手別の個別成績を部門別に1チームで合計したチーム個別成績を格納できるようにした日付別チーム成績格納フィールド27を、それぞれ構成した。そして、前記日付別選手成績格納フィールド26内に、起用された選手の実際の試合の成績データを基にして、1試合のあらかじめ設定されたチーム最低規定打数とチーム最低規定投球回数の条件のもとに、起用された選手の成績を記録する。そして、シミュレーションを正確且つ公平に行うために、例えば、1試合のチーム最低規定打数を30打数、チーム最低規定投球回数を9回とし、レギュラー打者の打撃成績は必ず使用し、それでも規定打数に満たない場合には代打の打撃成績を合計打数が30打数又はそれ以上になるまで起用順位順に加算し、投手の投球成績も起用順位順に9回又はそれ以上になるまで加算する。前記日付別チーム成績格納フィールド27は、前記日付別選手成績格納フィールド26の下方に各個別成績の格納フィールドとを整合させた状態で配設されると共に、前記日付別選手成績格納フィールド24と同行に整合された状態で配設されている。前記日付別選手成績格納フィールド26に記録された打数や安打数などの各個別データを加算することにより、前記日付別チーム成績格納フィールド27内にその日のチーム成績を容易に計算し、集計できる。

【0095】前記通算チーム成績記録部30には、前記日付別チーム成績格納部23に格納される所定の試合日ごとの部門別の日付別チーム成績を、日付順に順次並列格納できるように構成された日付別チーム成績並列格納部31と、該日付別チーム成績並列格納部31に順次並列格納された部門別の日付別チーム成績を部門別ごと通算した通算チーム成績を格納できるように構成された通算チーム成績格納部32とを構成してある。前記日付別チーム成績並列格納部31には、前記日付別チーム成績格納部23に格納される所定の試合日ごとの日付別チーム成績を、日付順に上下に順次並列格納できるようにし

た日付並列格納フィールド33と日付別チーム成績並列格納フィールド34を構成し、前記通算チーム成績格納部32には、前記日付別チーム成績並列格納フィールド34の下方に前記日付別チーム成績並列格納フィールド34と整合させて形成された通算チーム成績格納フィールド35を、それぞれ構成した。

【0096】前記対戦成績記録部40には、前記通算チーム成績格納部32に記録された通算チーム成績に基づいて、部門別に計算されたチーム対戦成績を格納できるように構成された部門別チーム対戦成績格納部41と、この部門別チーム対戦成績格納部41に記録された部門別の各チーム対戦成績を、ゲームに参加した複数のゲームプレーヤーの各野球チームで比較し、この比較順位をそれぞれ得点で格納できるように構成された部門別対戦スコア格納部42と、この部門別対戦スコア格納部42に記録された部門別対戦スコアの合計得点を格納できるように構成された合計対戦スコア格納部43とを構成してある。

【0097】前記部門別チーム対戦成績格納部41には、チーム通算打率、チーム通算出塁率、チーム通算得点数、チーム通算打点数、チーム通算盗塁数、チーム通算本塁打数、チーム通算防御率、チーム通算三振数、チーム通算勝ち星数及びホールド・セーブ数、チーム通算完投数、チーム通算完封数の11部門をそれぞれ格納できるようにした部門別チーム対戦成績格納フィールド44を構成した。なお、前記通算チーム成績格納部32と前記部門別チーム対戦成績格納部41の同一表面上には、前記チーム通算打率、チーム通算出塁率、チーム通算防御率を計算するために用いる、打率、出塁率、防御率の率計算公式45を表示してある。

【0098】前記部門別対戦スコア格納部42には、前記部門別チーム対戦成績格納部41に記録された部門別の各チーム対戦成績を、ゲームに参加した複数のゲームプレーヤーの各野球チームで比較し、この比較順位をそれぞれ得点で格納できるようにした部門別対戦スコア格納フィールド46を構成した。また、前記合計対戦スコア格納部43には、前記部門別対戦スコア格納部42に記録された部門別対戦スコアの合計得点を格納できるようにした合計対戦スコア格納フィールド47を構成した。

【0099】〔2-2. 第2実施形態の作用及び効果〕上記のように構成された第2実施形態は、以下のように作用する。先ず、ゲームプレーヤーが、実在する野球選手の中から、攻撃用選手として内野手8人、外野手6人、捕手2人と、防御用選手として投手14人の合計30人を選び、この30人をゲームプレーヤーの野球チームの登録選手として、前記登録選手格納部11の登録選手名格納フィールド12と所属球団名格納フィールド13に記録する。次に、前記登録選手の中から試合日ごとに起用する選手をゲームプレーヤーが決定し、前記日付

別起用選手格納部21の日付別起用選手格納フィールド25に記録する。

【0100】すなわち、前記攻撃用選手として内野手8人、外野手6人、捕手2人の各守備枠別に登録された登録選手16人の中から、内野手4人（ファースト、セカンド、ショート、サード）、外野手3人（ライト、センター、レフト）及び捕手1人の各守備枠別に8つの守備ポジションを与えられるレギュラー選手8名を決定し、選出されたこのレギュラー選手8名以外の前記攻撃用選手の中から守備枠に関係なく1名の指名打者を決定し、前記レギュラー選手8名と指名打者1名の合計9名をレギュラー打者とし、前記レギュラー打者として選ばれなかつた残りの攻撃用選手7人を代打とし、登録された14人の投手は全員をレギュラー投手とし、この代打と投手の各起用順位を決定する。そして、決定された守備位置、指名打者、代打と投手の各起用順位を、前記日付別起用選手格納フィールド25へ記録する。このようにして、チームを構成する登録選手と、試合日ごとの起用選手が、ゲームプレーヤーによって決定され、このゲームプレーヤーによって起用された実在の選手の試合日ごとの実際の成績データ（打撃成績や投球成績）を基にして、1試合のあらかじめ設定されたチーム最低規定打数（例えば30打数）とチーム最低規定投球回数（例えば9回）の条件下で、起用選手の成績を前記日付別選手成績格納部22の日付別選手成績格納フィールド26へ記録し、更にこれらの選手成績を部門別に合計したチーム成績を前記日付別チーム成績格納部23の日付別チーム成績格納フィールド27へ記録する。

【0101】この日付別チーム成績格納部23に記録された試合日ごとの日付別チーム成績を日付順に前記日付別チーム成績並列格納部31の日付並列格納フィールド33へ記録し、この日付別チーム成績を部門別ごと通算した通算チーム成績を前記通算チーム成績格納部32の通算チーム成績格納フィールドへ記録する。

【0102】そして、この通算チーム成績格納部32に記録された通算チーム成績に基づいて、チーム通算打率などの11部門別に計算したチーム対戦成績を前記部門別チーム対戦成績格納部41の部門別チーム対戦成績格納フィールド44へ記録し、この部門別チーム対戦成績格納部41に記録された部門別の各チーム対戦成績をゲームに参加した複数のゲームプレーヤーの各野球チームで比較し、この比較順位をそれぞれ前記部門別対戦スコア格納部42の部門別対戦スコア格納フィールド46へ得点で記録し、この部門別対戦スコア格納部42に記録された部門別対戦スコアの合計得点を前記合計対戦スコア格納部43の合計対戦スコア格納フィールド47へ記録する。

【0103】そして、ゲームに参加した複数のゲームプレーヤーの各野球チームの前記合計対戦スコア格納部43に記録された得点を比較することによって勝敗または

成績順位を決する。例えば、ゲームに参加したゲームプレーヤーの野球チームが10チームとした場合、各部門別に、1位に10点、2位に9点、10位に1点のような得点を与え、各部門の合計点が一番高いチームを優勝とする。

【0104】〔3. 第3実施形態〕第3実施形態は、請求項4, 18に対応するもので、利用者が選択した会社又は賞品に関する標章すなわちマークを、ゲームの画面中に表示するようにしたものである。すなわち、図16の機能ブロック図に示すように、第3実施形態における情報処理装置S3は、第1実施形態における情報処理装置Sに準じて構成されるが、会社・賞品選択部134を備えている。

【0105】この会社・賞品選択部134は、インターネットiにより接続される通信端末Tを通じて、利用者に会社又は賞品を選択させるための手段である。また、第3実施形態におけるゲーム実行部135は、ゲームの実行に必要な図示しない各処理部やデータなどの他に、マーク表示部351を備えている。

【0106】ここで、第3実施形態におけるゲーム実行部135は、所定のポイントを持つ利用者と、会社又は賞品を選択した利用者を、通信端末Tを通じてゲームに参加させるためのゲーム手段であり、利用者は、所定のポイントを持っていても、さらに会社又は賞品を選択することも可能である。また、マーク表示部351は、利用者が選択した会社又は賞品に関する標章を、前記ゲームの画面中に表示する手段であり、標章は、利用者が選択できる会社や賞品ごとに応じて、例えばGIF画像ファイルなどの形で予めマークデータ352として用意しておけばよい。

【0107】上記のように構成された第3実施形態は、次のように作用する。まず、第3実施形態におけるゲームとしては、第1及び第2実施形態に示した野球ゲームの他、オセロゲーム、スロットマシングームやモノポリーなどが考えられ、ゲーム画面中にユーザ自身やその持ち駒を表す画像要素、ユーザが選択する画像要素などが多数表示されるものが望ましい。

【0108】そして、ユーザは、会社・賞品選択部134の作用により会社又は賞品を選択し、また、参加するゲームの種類を選択する。この際、第1実施形態に示したように所定のポイントを持つ利用者や所定の商品を購入した利用者にとって、会社や賞品の選択を義務としなくともよい。一方、アンケート回答、広告閲覧、商品購入のいずれもしておらず、ポイントを持たない利用者に関しても、会社又は賞品をいわばゲーム参加へのスポンサーとして選択すれば、選択した会社又は商品の広告に協力する報酬としてゲームに参加することができる。

【0109】すなわち、ユーザが会社や賞品を選択した場合、選択した会社や賞品に関する標章すなわちマークが、マーク表示部351の作用によりゲームの画面中に

表示される。このため、それを見る対戦相手などの他人に対する広告効果が得られ、また、そのようなスポンサーのマークを背負って対戦する利用者本人も、無意識のうちにマークや会社・賞品に係る一体感や愛着を感じることになり、マークのイメージアップも図られる。

【0110】具体的なマークの例としては、賞品自体の外観を表す絵柄、賞品の名称やブランドマーク、賞品のメーカーの社名やロゴなどのマークの他、その会社が宣伝したいデザインなどが考えられる。そして、このようなマークは、ゲーム画面中に登場する画像要素として表示される。

【0111】例えば、野球ゲームの場合、各野球チームのランキング表示などの画面でチーム名と共にマークが表示されるので、利用者が高い順位に登場すれば、その利用者の選択に係るマークのランキング表の上位に表示され、会社や商品の広告効果が得られる。

【0112】また、例えばオセロゲームの場合、対戦する各利用者の駒としてマークが表示されるので、ある利用者が優勢になれば、その利用者の選択に係るマークで画面が埋め尽くされ、対戦相手や対戦をリモート観戦している観客などに対する広告効果が高まる。

【0113】また、例えばスロットマシンゲームの場合、ドラムで揃うべき当たりマークとしてマークが登場し、また、モノポリーゲームの場合、コース上で利用者の進んだ位置や、利用者が買収した不動産などにその利用者の選択に係るマークが表示される。なお、マークは、上記のような駒の他、ゲームの背景模様や周囲の飾りなどとして表示することもできる。

【0114】そして、そのようなゲームで勝敗を競った結果、例えば一定以上のポイントを得た利用者や、多くのポイントを獲得して勝利者となった利用者には、報酬が与えられる。この場合の報酬は自由に設定できるが、例えば、何らかの懸賞に参加できたり、自ら選択した賞品が与えられたり、獲得したポイントで他のゲームへの参加が認められる。なお、図17は、第3実施形態における処理を示す概念図である。

【0115】以上説明したように、第3実施形態では、会社・賞品選択部134及びマーク表示部351の作用により、利用者が選択した会社又は賞品のマークを、いわばスポンサーのマークのようにゲームの画面中に表示することにより、低成本で優れた広告効果が得られる。

【0116】〔4. 他の実施形態〕なお、本発明は、上記各実施形態に限定されるものではなく、次に例示するような他の実施形態も含むものである。例えば、上記のような野球ゲームなどの競技において予め決められた条件を達成した利用者に対して、報酬を与える処理を行う手段を別途備えてよい。このようにすれば、例えば、優勝者などに報酬を与える処理、例えば賞品の発送、次回以降使えるポイントの付与、電子マネーの決済用文字

列の送付などを自動的に行うことにより省力化が図られる。

【0117】また、本発明は、通信端末側の画面表示内容の点から捉えれば、人の属性を登録するための画面を通信端末に表示するステップと、登録された前記属性に対応したアンケートへの回答用画面、又は、登録された前記属性に対応した広告を含む画面のうち少なくとも一方を前記端末に表示するステップと、前記アンケートへの回答又は広告のうち少なくとも一方に対応付けられたポイントが所定の基準を満たした場合に、ゲームのプレイ用画面を前記端末に表示するステップと、を含むことを特徴とする情報処理方法ということができ、この方法も本発明の実施の態様である。したがって、サーバの設置場所が国外であっても、端末での画面表示の組合せのみで本発明の国内における実施の態様となる。

【0118】また、本発明にいう「前記端末」「通信端末」「前記通信端末」は、通信ネットワークに接続される端末の意味であり、属性登録と、アンケート回答などの課題の達成と、ゲームなどの競技への参加とを、同一の端末から行わなければならない趣旨ではない。また、これら属性登録と、アンケート回答などの課題の達成と、ゲームなどの競技への参加とは、相互に別々の日時に行ってよい。また、本発明における課題や競技の内容は自由であり、マーケティング以外の分野に適用することも可能である。

#### 【0119】

【発明の効果】以上説明したように、本発明によれば、顧客ごとの属性に合わせた効果的なマーケティングを低成本に行う情報処理の技術すなわち情報処理装置及び方法並びに情報処理用ソフトウェアを記録した記録媒体を提供することができるので、電子商取引の促進も図られる。

#### 【図面の簡単な説明】

【図1】本発明の第1実施形態における情報処理装置の構成を示す機能ブロック図。

【図2】本発明の第1実施形態における処理手順を示すフローチャート。

【図3】本発明の第1実施形態における会員登録を示す概念図。

【図4】本発明の第1実施形態におけるアンケートや広告の提示を示す概念図。

【図5】本発明の第1実施形態において、利用者の属性ごとに對応して異なるアンケートや広告が適用される様子を示す概念図。

【図6】本発明の第1実施形態において、登録してある会員の属性にあったアンケートや広告のユニットを組み合わせる例を示す概念図。

【図7】本発明の第1実施形態において、先行質問によるアンケートや広告を示す概念図。

【図8】本発明の第1実施形態において、アンケートに

回答した利用者が、付与されたポイントによりゲームへの参加や途中での戦略などの変更を許可される様子を示す概念図

【図9】本発明の第1実施形態において、顧客が選手登録をすることでチームを編成する様子を示す概念図。

【図10】本発明の第1実施形態において、顧客が選手変更をすることでチームを再編成する様子を示す概念図。

【図11】本発明の第1実施形態において、選手が変更された場合の通算成績の計算を示す概念図。

【図12】本発明の第1実施形態において、入力される成績データに基づいて対戦結果が計算される状態を示す概念図。

【図13】本発明の第1実施形態における各処理や情報の関係を示す概念図。

【図14】本発明の第2実施形態における記録用ファイルを示す概念図。

【図15】本発明の第2実施形態における集計用ファイルを示す概念図。

【図16】本発明の第3実施形態における情報処理装置の構成を示す機能ブロック図。

【図17】本発明の第3実施形態における処理の流れを示す概念図。

#### 【符号の説明】

S…情報処理装置

T…利用者の通信端末

101…会員管理部

102…アンケート・広告提示部

103…アンケート・広告集計部

104…ポイント管理部

105, 135…ゲーム実行部

51…チーム管理部

52…選手管理部

53…成績データ入力部

54…選手成績管理部

61…会員データベース

62…アンケート・広告素材データベース

63…アンケート・広告結果データベース

65…選手情報ファイル

66…チーム情報ファイル

67…成績データファイル

W…ホームページ管理部

i…インターネット

1…記録格納データベース

1A…記録用ファイル

1B…集計用ファイル

10…登録選手記録部

11…登録選手格納部

12…登録選手名格納フィールド

13…所属球団名格納フィールド

20…日付別成績記録部

21…日付別起用選手格納部

22…日付別選手成績格納部

23…日付別チーム成績格納部

24…日付格納フィールド

25…日付別起用選手格納フィールド

26…日付別選手成績格納フィールド

27…日付別チーム成績格納フィールド

30…通算チーム成績記録部

31…日付別チーム成績並列格納部

32…通算チーム成績格納部

33…日付並列格納フィールド

34…日付別チーム成績並列格納フィールド

35…通算チーム成績格納フィールド

40…対戦成績記録部

41…部門別チーム対戦成績格納部

42…部門別対戦スコア格納部

43…合計対戦スコア格納部

44…部門別チーム対戦成績格納フィールド

46…部門別対戦スコア格納フィールド

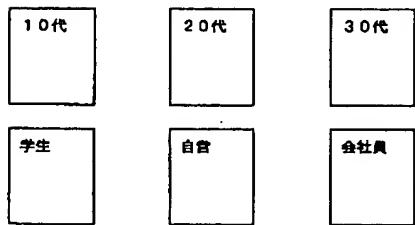
47…合計対戦スコア格納フィールド

134…会社・賞品選択部

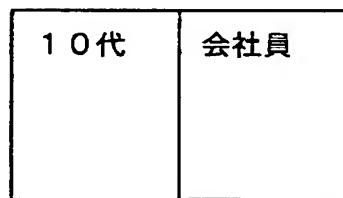
351…マーク表示部

352…マークデータ

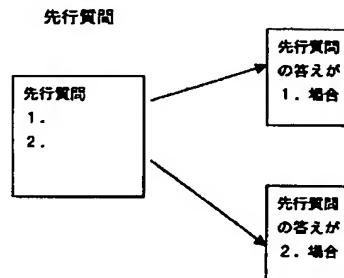
【図5】



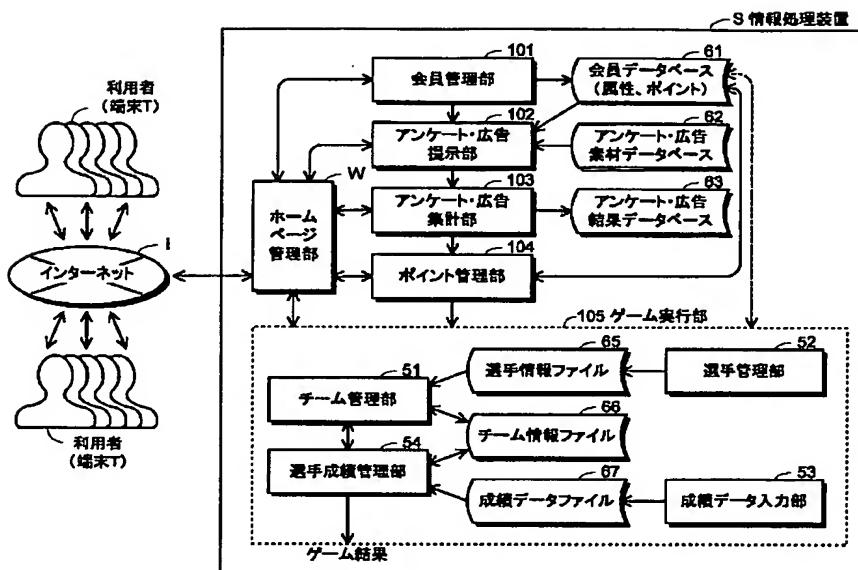
【図6】



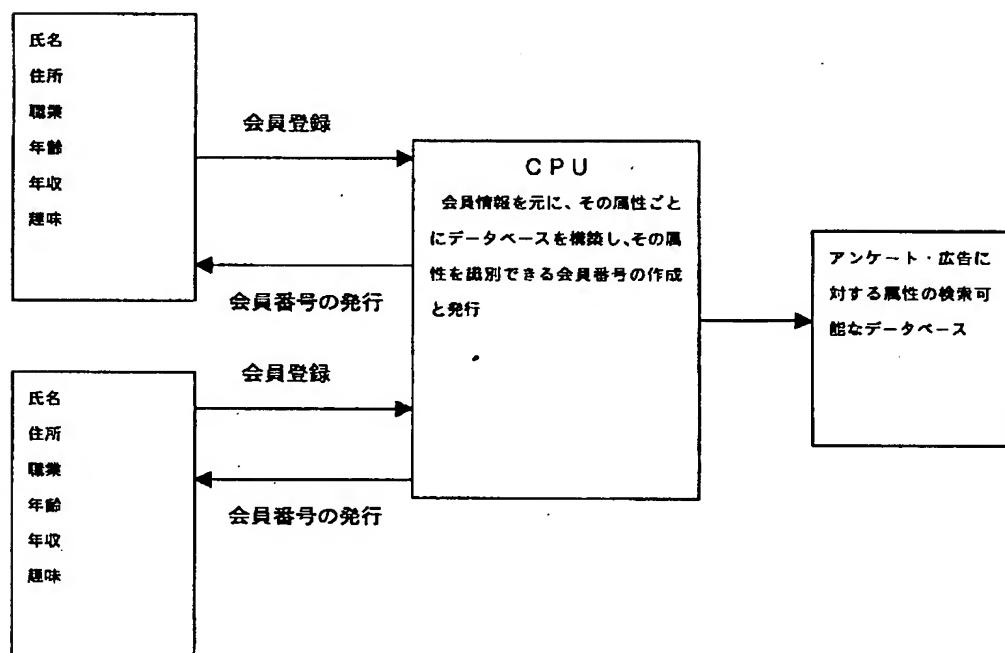
【図7】



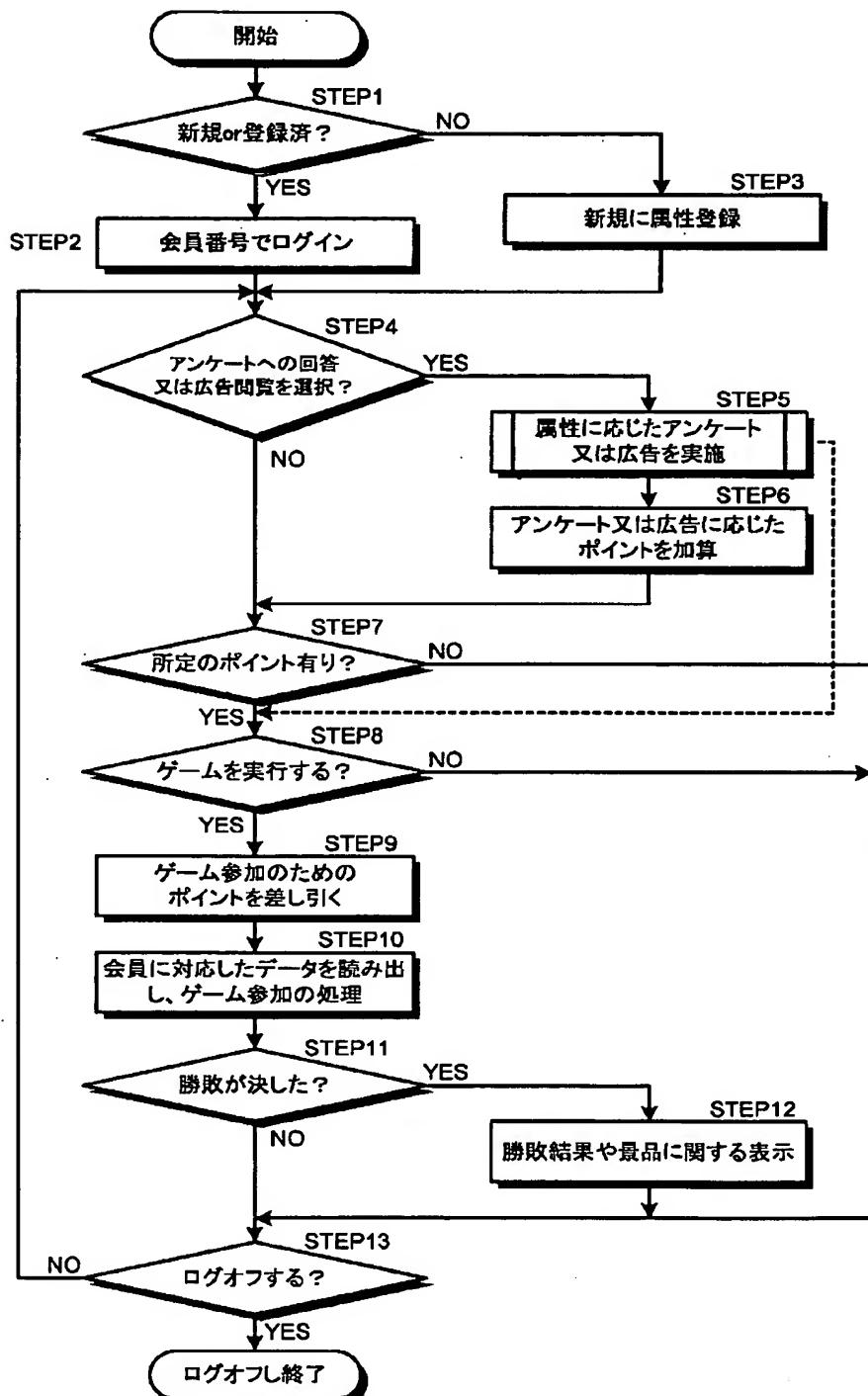
【図1】



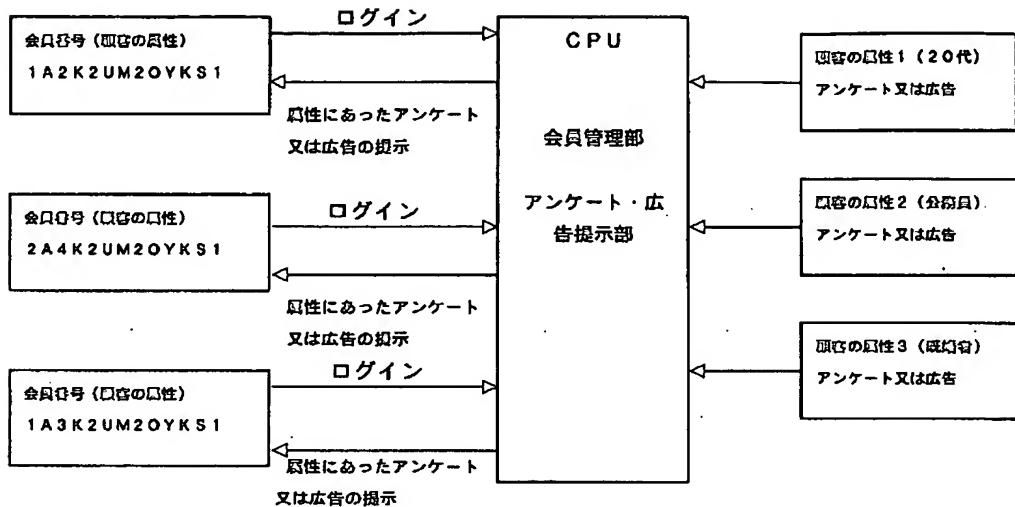
【図3】



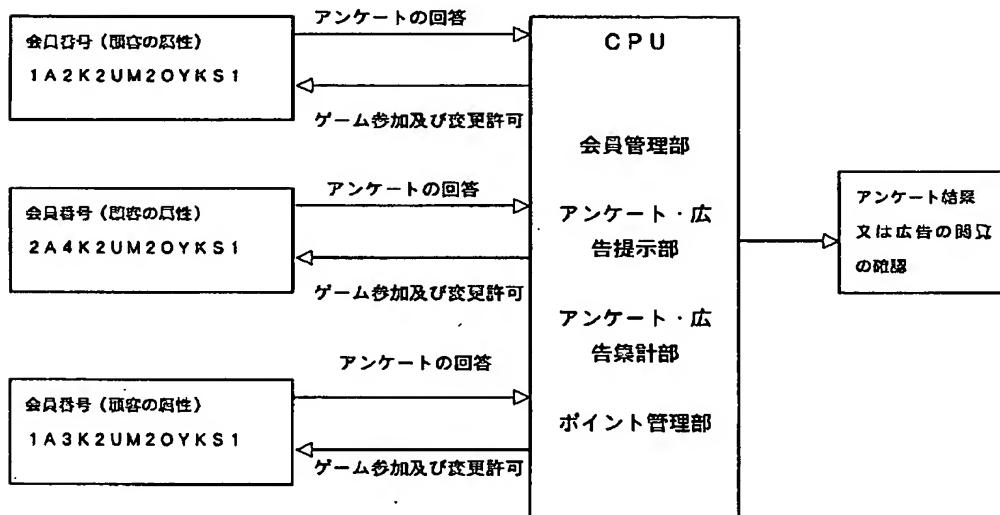
【図2】



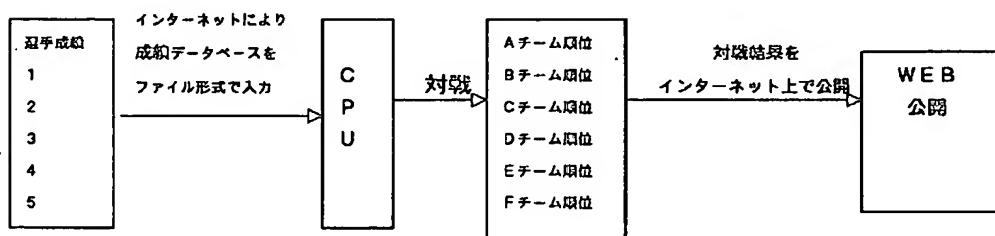
【図4】



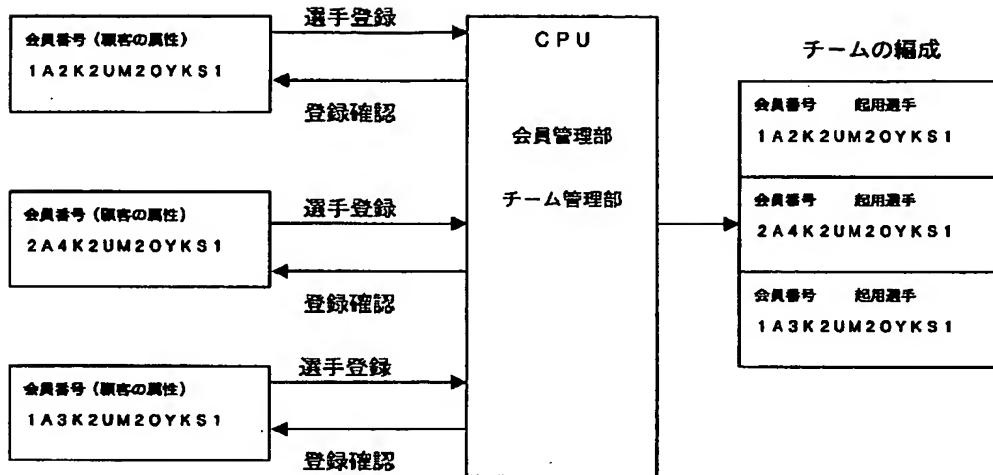
【図8】



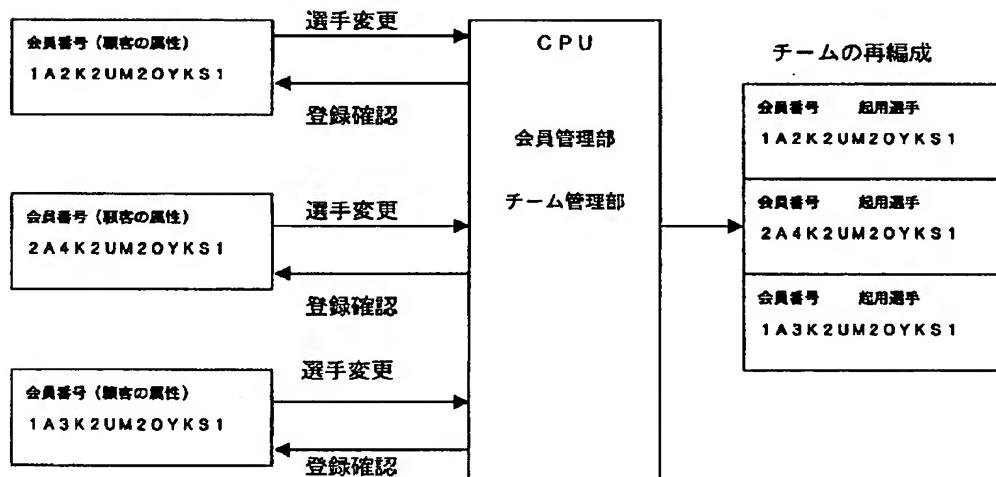
【図12】



【図9】



【図10】



(23) )01-224863 (P2001-22JL8

【图11】

| 1日目        |   | 対戦       |               |
|------------|---|----------|---------------|
| チームA       |   | チームB     |               |
| A          | ア | イ        | B 甲 1 対 B 甲 1 |
| 1          |   | 1        | 2点 1点         |
| 2          |   | 2        | A 乙 1 対 B 乙 1 |
| 3          |   | 3        | 2点 1点         |
| 総合計甲 1 乙 1 |   | 合計 4点 2点 |               |
|            |   |          |               |
|            |   |          |               |

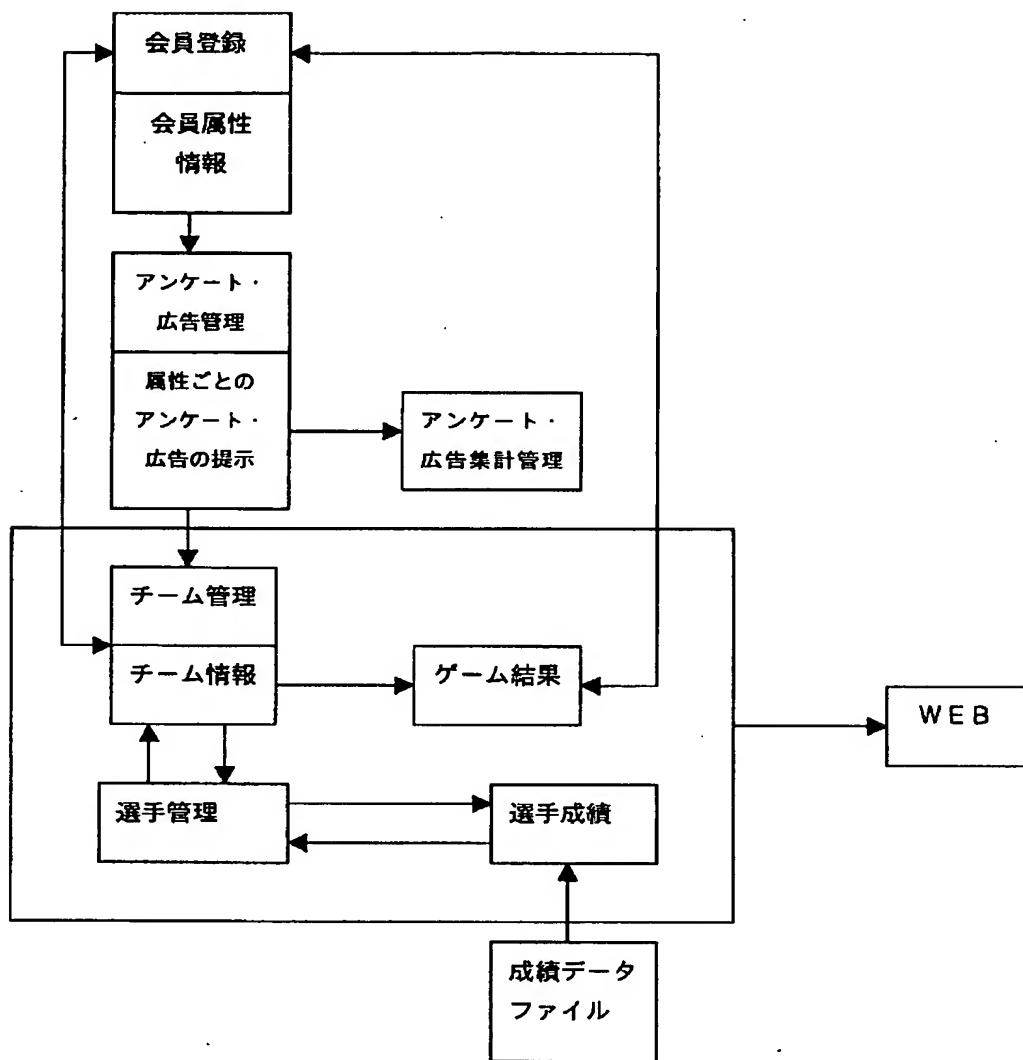
## 2日目

| チームA | チームB |
|------|------|
| 得点   | 得点   |

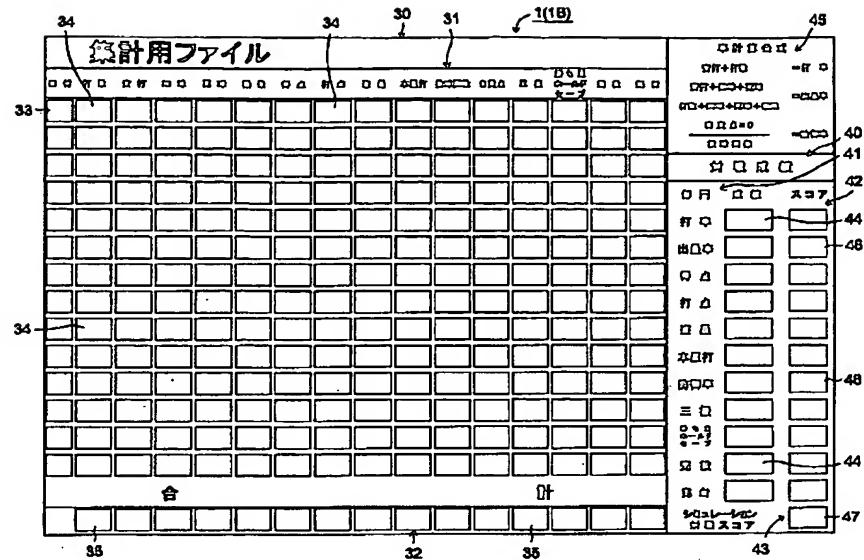
|          |          |                    |
|----------|----------|--------------------|
| A アイ     | B アイ     | A甲3 対 B甲3<br>2点 1点 |
| 1        |          |                    |
| 4        |          |                    |
| 3        |          |                    |
| 合計 甲2 乙2 | 合計 甲2 乙2 | A乙3 対 B乙3<br>1点 2点 |
| 合計 甲1 乙1 | 合計 甲1 乙1 |                    |
| 総合計甲3乙3  | 総合計甲3乙3  | 合計3点 3点            |

【図14】

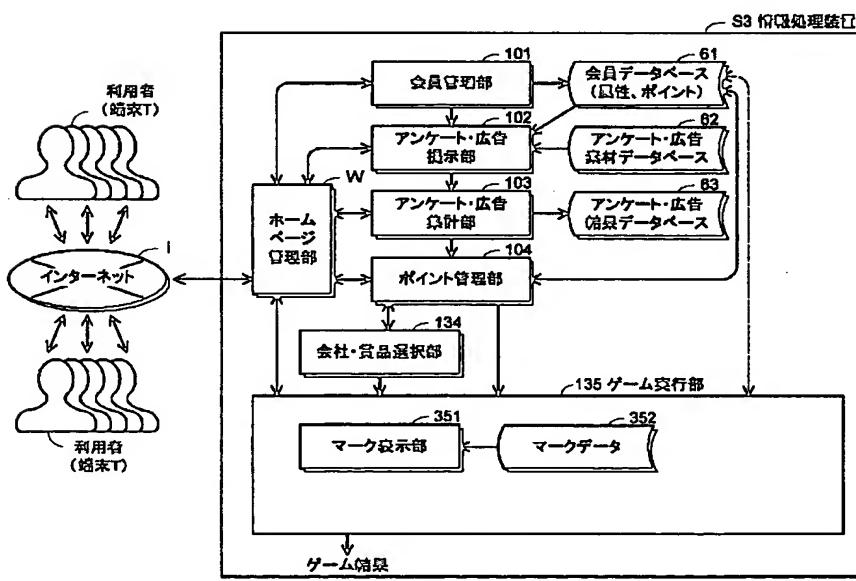
【図13】



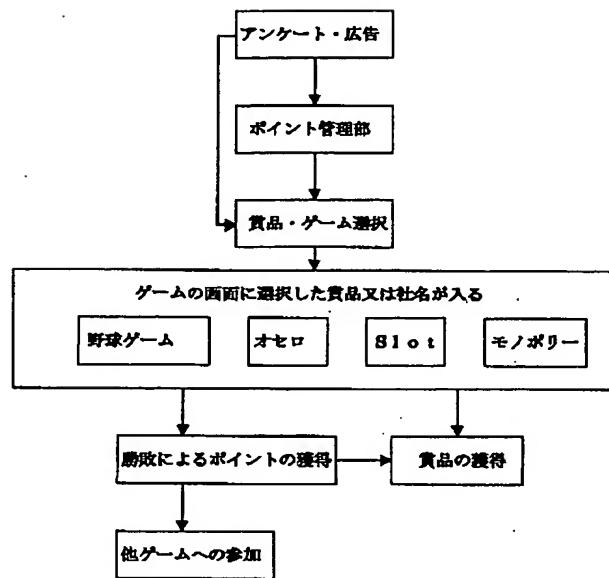
【図15】



【図16】



【図17】



**\* NOTICES \***

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
  2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
  3. In the drawings, any words are not translated.
- 

**Bibliography.**

- (19) [Country of Issue] Japan Patent Office (JP)  
(12) [Official Gazette Type] Open patent official report (A)  
(11) [Publication No.] JP,2001-224863,A (P2001-224863A)  
(43) [Date of Publication] August 21, Heisei 13 (2001. 8.21)  
(54) [Title of the Invention] The record medium which recorded an information processor, a method, and the software for information processing.  
(51) [The 7th edition of International Patent Classification]  
A63F 13/12  
13/00  
[FI]  
A63F 13/12 C  
13/00 R  
[Request for Examination] Un-asking.  
[The number of claims] 24.  
[Mode of Application] OL  
[Number of Pages] 26.  
(21) [Filing Number] Application for patent 2000-42359 (P2000-42359)  
(22) [Filing Date] February 21, Heisei 12 (2000. 2.21)  
(71) [Applicant]  
[Identification Number] 500047125.  
[Name] Nakajo Tatsuya.  
[Address] 2-2-10-1510, Tsukuda, Chuo-ku, Tokyo.  
(72) [Inventor(s)]  
[Name] Nakajo Tatsuya.  
[Address] 2-2-10-1510, Tsukuda, Chuo-ku, Tokyo.  
(74) [Attorney]  
[Identification Number] 100081961.  
[Patent Attorney]  
[Name] Kiuchi Mitsuharu.  
[Theme code (reference)]

2C001.

Nine A001.

[F term (reference)]

2C001 AA00 AA05 AA11 AA17 BB00 BB01 BB05 BD00 BD03 BD07 CB00 CB08.

KK60 9A001 JJ55 JJ76.

---

[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
  2. \*\*\*\* shows the word which can not be translated.
  3. In the drawings, any words are not translated.
- 

Summary.

---

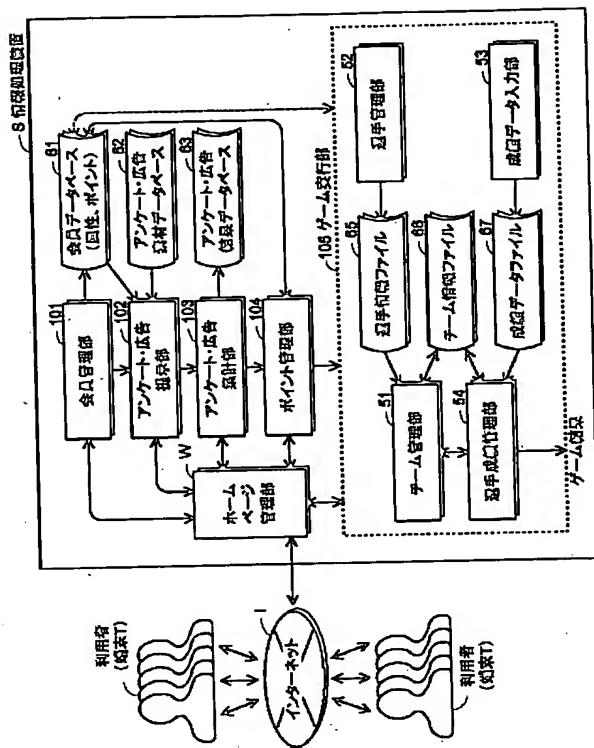
(57) [Abstract]

[Technical problem] The technology of information processing of performing effective marketing doubled with the attribute for every customer to a low cost is offered.

[Means for Solution] The member Management Department 101 registers the attribute with a user through the terminal T connected by Internet i. A questionnaire and the advertising presentation section 102 make at least one side attain as a technical problem through Terminal T to the registered aforementioned user the reply to the questionnaire corresponding to the registered attribute, and among perusal of the advertisement corresponding to the registered attribute. A questionnaire and the advertising total section 103 total the result of these questionnaires or an advertisement. The point Management Department 104 gives the score according to the attained aforementioned technical problem to the aforementioned user. the score which was able to give the user to whom the game statement part 105 attained the technical problem — responding — the aforementioned terminal — leading — a game — it is made to participate in a baseball game here

---

[Translation done.]



[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

1. This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
2. \*\*\* shows the word which can not be translated.
3. In the drawings, any words are not translated.

---

CLAIMS

---

[Claim(s)]

[Claim 1] The information processor characterized by having the means for registering the attribute with a user, a means for making the technical problem corresponding to the registered attribute attain through the aforementioned terminal to the registered aforementioned user, and a means for making the user who attained the predetermined technical problem participate in a game through the aforementioned terminal through the terminal connected by the communication

network.

[Claim 2] The information processor according to claim 1 characterized by having a means to perform processing which gives remuneration, to the user who attained the conditions beforehand decided in the aforementioned game.

[Claim 3] The information processor characterized by providing the following. The means for registering the attribute with a user through the terminal connected by the communication network. The means for making at least one side attain as a technical problem through the aforementioned terminal to the registered user the reply to the questionnaire corresponding to the registered attribute, or among perusal of the advertisement corresponding to the registered attribute. The means for giving the score according to the attained aforementioned technical problem to the aforementioned user. The game means for making the user who attained the aforementioned technical problem participate in a game through the aforementioned terminal according to the score which was able to be given.

[Claim 4] It is the information processor which is equipped with the means for making a user choose a company or a prize, and the game means for making the user who chose the company or the prize participate in a game through the aforementioned terminal through the terminal connected by the communication network, and is characterized by to be constituted the aforementioned game means so that the badge about the company or the prize which the aforementioned user chose may be displayed all over the screen of the aforementioned game.

[Claim 5] The information processor which is characterized by providing the following and which makes two or more users participate in a baseball game through two or more terminals. The means which each user is made to correspond to an appointment position and appointment priority through the aforementioned terminal as each registration player who constitutes the baseball team for simulations for a real baseball player, and is made to register and change. A means to calculate the waging-war result between teams by processing containing a means to input the actual results of a game day by day about each aforementioned registration player, and the step added about each registration player of each aforementioned team until it reaches the predetermined team minimum required minimum number of times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching in the results of the aforementioned practice according to the aforementioned corresponding appointment position and appointment priority.

[Claim 6] In the information processor which makes two or more users participate in a baseball game through two or more terminals With the player for an attack of the number who exceeds the predetermined number of each defense frame of an infielder, an outfielder, and a catcher at least as a registration player who constitutes the baseball team for simulations, respectively The player for defense who consists of two or more pitchers out of the baseball player who exists really, respectively Record the registration player arbitrarily elected by the game player, and are elected as day by day [ predetermined / game ] by the game player from

each recorded aforementioned registration players. Each defense position name as a regular given to eight players for an attack, And each appointment ranking of two or more pinch hitters and a pitcher is recorded the whole registration player, respectively. For each [ which was elected by the game player ] registration player of every, day by day [ predetermined / game ] The aforementioned player for an attack, pinch hitter's blow results, and the pitching results of the pitcher as the aforementioned player for defense On the basis of the conditions of the team minimum required minimum number of times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching that 1 game was set up beforehand The team results classified by date which recorded as individual results according to registration player, respectively, and totaled these player results according to the section, The total team results which totaled the team results classified by date over two or more games the whole section exception, the team record against an opponent classified by section based on total team results, and \*\* -- pass at least one total inside -- the information processor characterized by being constituted so that each baseball team of two or more game players which participated in the game may be compared

[Claim 7] The information processor which is characterized by providing the following and which makes two or more users participate in a baseball game through two or more terminals. The player for an attack of the number who exceeds the predetermined number of each defense frame of an infielder, an outfielder, and a catcher at least as a registration player who constitutes the baseball team for simulations, respectively. The registration player Records Department which enabled it to record the registration player arbitrarily elected by the game player out of the baseball player who has the registration player storing section constituted so that the player for defense who consists of two or more pitchers could be stored the whole registration player, respectively, and exists really in this registration player storing section. The appointment player storing section classified by date which was constituted respectively corresponding to the constituted aforementioned registration player storing section so that it might store the whole registration player, and was constituted so that each appointment ranking of each defense position name as a regular given to eight players for an attack elected as day by day [ predetermined / game ] by the game player from these registration players, two or more pinch hitters, and a pitcher may be stored the whole registration player, respectively. It is constituted respectively corresponding to this appointment player storing section classified by date. the aforementioned player for an attack, pinch hitter's blow results, and the pitching results of the pitcher as the aforementioned player for defense The player results storing section classified by date constituted so that it could store as individual results according to registration player, respectively, It has the team results storing section classified by date constituted so that the team results which totaled these player results according to the section could be stored. The actual predetermined results of a game day by day of the

registration player who exists really appointed as this player results storing section classified by date by the game player With the results Records Department classified by date which enabled it to record the team results classified by date on the aforementioned team results storing section classified by date while enabling it to record on the basis of the conditions of the team minimum required minimum number of times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching that 1 game was set up beforehand It is based on the total team results which totaled the aforementioned team results classified by date of the predetermined game day by day recorded on the aforementioned results Records Department classified by date, or the aforementioned team results classified by date over two or more games. The team record-against-an-opponent storing section classified by section constituted so that the team record against an opponent calculated according to the section could be stored, Each team record against an opponent according to section recorded on this team record-against-an-opponent storing section classified by section The waging-war score storing section classified by section constituted so that each baseball team of two or more game players which participated in the game might compare and this comparison ranking could be stored by score, respectively, The record-against-an-opponent Records Department with the sum total waging-war score storing section constituted so that the sum total score of the waging-war score classified by section recorded on this waging-war score storing section classified by section could be stored.

[Claim 8] The information processor which is characterized by providing the following and which makes two or more users participate in a baseball game through two or more terminals. The player for an attack of the number who exceeds the predetermined number of each defense frame of an infielder, an outfielder, and a catcher at least as a registration player who constitutes the baseball team for simulations, respectively. The registration player Records Department which enabled it to record the registration player arbitrarily elected by the game player out of the baseball player who has the registration player storing section constituted so that the player for defense who consists of two or more pitchers could be stored the whole registration player, respectively, and exists really in this registration player storing section. The appointment player storing section classified by date which was constituted respectively corresponding to the constituted aforementioned registration player storing section so that it might store the whole registration player, and was constituted so that each appointment ranking of each defense position name as a regular given to eight players for an attack elected as day by day [predetermined / game ] by the game player from these registration players, two or more pinch hitters, and a pitcher may be stored the whole registration player, respectively. It is constituted respectively corresponding to this appointment player storing section classified by date. the aforementioned player for an attack, pinch hitter's blow results, and the pitching results of the pitcher as the aforementioned player for defense The player results storing section classified by date constituted

so that it could store as individual results according to registration player, respectively. It has the team results storing section classified by date constituted so that the team results which totaled these player results according to the section could be stored. The actual predetermined results of a game day by day of the registration player who exists really appointed as this player results storing section classified by date by the game player With the results Records Department classified by date which enabled it to record the team results classified by date on the aforementioned team results storing section classified by date while enabling it to record on the basis of the conditions of the team minimum required minimum number of times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching that 1 game was set up beforehand The team results parallel storing section classified by date constituted so that parallel storing of the team results classified by date according to section of a predetermined game day by day stored in the aforementioned team results storing section classified by date could be carried out one by one in order of the date, With the total team results Records Department with the total team results storing section constituted so that the total team results which totaled the team results classified by date according to section by which parallel storing was carried out one by one the whole section exception could be stored in this team results parallel storing section classified by date The team record-against-an-opponent storing section classified by section constituted so that the team record against an opponent calculated according to the section could be stored based on the total team results recorded on the aforementioned total team results storing section, Each team record against an opponent according to section recorded on this team record-against-an-opponent storing section classified by section The waging-war score storing section classified by section constituted so that each baseball team of two or more game players which participated in the game might compare and this comparison ranking could be stored by score, respectively, The record-against-an-opponent Records Department with the sum total waging-war score storing section constituted so that the sum total score of the waging-war score classified by section recorded on this waging-war score storing section classified by section could be stored.

[Claim 9] The information processor according to claim 7 or 8 characterized by constituting the registration player name storing field classified into the registration player storing section of the aforementioned registration player Records Department by display of an infielder, an outfielder, a catcher, and a pitcher, and the affiliation professional baseball team name storing field of the player concerned, respectively.

[Claim 10] The information processor according to claim 7 or 8 characterized by constituting the appointment player storing field classified by date which enabled it to store in the appointment player storing section classified by date of the aforementioned results Records Department classified by date the date storing field which stores a predetermined game day, and the position name elected from registration players day by day [ predetermined / game ] and appointment ranking,

respectively.

[Claim 11] In the player results storing section classified by date of the aforementioned results Records Department classified by date The number of times at bat and the number of hits which are a batter's individual results, the number of walks, the number of hits by pitch, the number of sacrifice flies, points, the number of RBIs, stolen bases, and the number of home runs, While constituting the player results storing field classified by date which is a pitcher's individual results and which enabled it to store the number of times of pitching, the number of earned runs, the number of strikeout capture, the number of victories and the number of hold save, the number of successful pitching, and the number of complete blockade, respectively The information processor according to claim 7 or 8 characterized by constituting the team results storing field classified by date which enabled it to store in the aforementioned team results storing section classified by date the team individual results which totaled the individual results according to these players by 1 team according to the section, respectively.

[Claim 12] In the aforementioned team results parallel storing section classified by date of the aforementioned total team results Records Department The team results classified by date of the predetermined game day by day stored in the aforementioned team results storing section classified by date The team results parallel storing field classified by date which could be made to carry out parallel storing in order of the date one by one up and down is constituted. in the aforementioned total team results storing section The information processor according to claim 7 characterized by constituting the total team results storing field which was adjusted with the aforementioned team results parallel storing field classified by date down the aforementioned team results parallel storing field classified by date, and was formed, respectively.

[Claim 13] In the aforementioned team record-against-an-opponent storing section classified by section, team career average, the team total on-base percentage, Team total points, the number of team total RBIs, team total stolen bases, the number of team total home runs, The team total earned run average, the number of team total strikeouts, the number of team total victories, and the number of hold save, The information processor according to claim 7 or 8 characterized by constituting the team record-against-an-opponent storing field classified by section which enabled it to store 11 sections of the number of team total successful pitching, and the number of team total complete blockade, respectively.

[Claim 14] The information processor according to claim 7 or 8 characterized by constituting the waging-war score storing field classified by section which compares with the aforementioned waging-war score storing section classified by section each team record against an opponent according to section recorded on the aforementioned team record-against-an-opponent storing section classified by section by each baseball team of two or more game players which participated in the game, and enabled it to store this comparison ranking by score, respectively.

[Claim 15] The information processor according to claim 7 or 8 characterized by constituting the sum total waging-war score storing field which enabled it to store in the aforementioned sum total waging-war score storing section the sum total score of the waging-war score classified by section recorded on the aforementioned waging-war score storing section classified by section.

[Claim 16] The information-processing method characterized by to include the step for registering the attribute with a user, the step for making the technical problem corresponding to the registered attribute attain through the aforementioned terminal to the registered aforementioned user, and the step for making the user who attained the predetermined technical problem participate in a game through the aforementioned terminal through the terminal connected by the communication network.

[Claim 17] The information processing method characterized by providing the following. The step for registering the attribute with a user through the terminal connected by the communication network. The step for making at least one side attain as a technical problem through the aforementioned terminal to the registered user the reply to the questionnaire corresponding to the registered attribute, or among perusal of the advertisement corresponding to the registered attribute. The step for giving the score according to the attained aforementioned technical problem to the aforementioned user. The game step for making the user who attained the aforementioned technical problem participate in a game through the aforementioned terminal according to the score which was able to be given.

[Claim 18] The information-processing method which is equipped with the step for making a user choose a company or a prize, and the game step for making the user who chose the company or the prize participate in a game through the aforementioned terminal through the terminal connected by the communication network, and is characterized by to display the badge about the company or the prize which the aforementioned user chose all over the screen of the aforementioned game in the aforementioned game step.

[Claim 19] The information processing method characterized by providing the following of making two or more users participating in a baseball game through two or more terminals. The step which each user is made to correspond to an appointment position and appointment priority through the aforementioned terminal as each registration player who constitutes the baseball team for simulations for a real baseball player, and is made to register and change. The step which calculates the waging-war result between teams by processing containing the step which inputs the actual results of a game day by day about each aforementioned registration player, and the step added about each registration player of each aforementioned team until it reaches the predetermined team minimum required minimum number of times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching in the results of the aforementioned practice according to the aforementioned corresponding appointment position and appointment priority.

[Claim 20] The information processing method characterized by providing the following. The step which displays the screen for registering people's attribute on a communication terminal. The step which displays the screen for a play of a game on the aforementioned terminal when the step which displays at least one side on the aforementioned terminal among the screen for a reply to the questionnaire corresponding to the registered aforementioned attribute or a screen including the advertisement corresponding to the registered aforementioned attribute, and the point matched at least with one side among the replies or the advertisements to the aforementioned questionnaire fulfill the predetermined criteria.

[Claim 21] In the record medium which recorded the software for information processing which processes information by controlling a computer As opposed to the user who the software made receive registration of the attribute with a user through the terminal connected to the aforementioned computer by the communication network, and was registered The reply to the questionnaire corresponding to the attribute registered through the aforementioned terminal, Or make at least one side attain as a technical problem among perusal of the advertisement corresponding to the registered attribute, and the aforementioned user is received. The record medium which recorded the software for information processing characterized by making it participate in a game through the aforementioned terminal according to the score which was made to give the score according to the attained aforementioned technical problem, and was able to give the user who attained the predetermined technical problem.

[Claim 22] The information processor characterized by having a means for registering the user who purchased predetermined goods through the terminal connected by the communication network, and a means for making the registered aforementioned user participate in a game through the aforementioned terminal.

[Claim 23] The information processing method characterized by including the step for registering the user who purchased predetermined goods through the terminal connected by the communication network, and the step for making the registered aforementioned user participate in a game through the aforementioned terminal.

[Claim 24] It is the record medium which set to the record medium which recorded the software for information processing which processes information by controlling a computer, and recorded the software for information processing characterized by for the software to make the aforementioned user who was made to register the user who purchased predetermined goods to the aforementioned computer through the terminal connected by the communication network, and was registered participate in a game through the aforementioned terminal.

---

[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
- 2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.
- 3.In the drawings, any words are not translated.

---

## DETAILED DESCRIPTION

---

### [Detailed Description of the Invention]

#### [0001]

[The technical field to which invention belongs] this invention is made to perform effective marketing doubled with the attribute for every customer to a low cost about improvement of the technology of information processing.

#### [0002]

[Description of the Prior Art] In recent years, communication networks, such as the Internet, are spreading widely with development of digital-communications technology. Especially the Internet is an extensive and bidirectional communication network, offers various leisurely contents (content of information), practical contents, etc. which lengthen many people's interest, or serves as an effective means to offer information-interchange meansas, such as an E-mail and a newsgroup, among many people. For this reason, about the Internet, the importance and spread range are increasing explosively and a role of a future near central information system base is expected.

[0003] Moreover, the Internet is widely utilized increasingly as a means of a questionnaire or marketing called an advertisement in relation to such importance, various contents, etc.

[0004] By the way, in the conventional questionnaire, the group set as a setup for the purpose of investigation and for [ of the question method / creation or for investigation ] was specified, and it chose for the sample group considered to be suitable out of such a group, and by carrying out the motivation of the sample by remuneration, such as a premium, I had the questionnaire answered, the average as a group or the average opinion was analyzed, and it was using for product development etc. Moreover, also in the conventional advertisement, the target group was specified, stimulated the average thinking, interest was lengthened, and an advertisement which affects it was created and shown.

[0005] "Field" Such the conventional questionnaire and the advertising technique corresponded to the so-called mass marketing, and were what is got blocked, regards as a "group", develops a product, service, etc. based on the average opinion of the group, or presents an advertisement about the customer. In addition, a questionnaire and an advertisement are named "marketing" generically below.

[0006] By the way, as amusement which lengthens many people's interest, various kinds of games containing a video game machine etc. are calling popularity, and especially, it is proud of solid popularity until it results now from development of a digital technique or before, since a baseball game has many enthusiastic baseball fans.

[0007] The conventional baseball game was a game which the game player itself serves as a baseball player on a game board, and shakes a die, competes for victory or defeat by eye the appearance, or actually throws or hits a sphere on display (display), such as the CRT screen, using a baseball player's player name, the character, the results of each player's past, etc. which were included in a game board top or the software of a video game machine, and which exist really, and competes for victory or defeat.

[0008]

[Problem(s) to be Solved by the Invention] However, there were the following troubles in the above conventional technology. First, in order to be in goods or the saturation state of service and to attain differentiation by these selves, the effect of the technology of the above conventional marketing was inadequate [the latest commercial scene].

[0009] That is, under the economic environment by which goods and service spread round to some extent, and matured, if it provides after the war unlike a revival term or the economic development way, it does not necessarily sell. For this reason, in order are [truly] helpful to a need person and to lengthen sales and profits, it is indispensable to offer characteristic goods and characteristic service which are certainly needed from a specific customer layer with a certain common attribute, and to attain other differentiation.

[0010] since the customer group was regarded as the public (mass) and it was based on the opinion and interest as those averages with the technology of the above marketing, carrying out a deer, and it was differentiated, it was difficult to obtain the data of a specific customer layer Since similarly the advertisement made based on the average would be shown by the technique of the conventional advertisement, it was difficult to narrow down the need person layer used as an advertising target, and there was a problem of being hard to determine the point which should be emphasized, the method of the expression, etc. also in advertizing the product of the other company, and the differentiated feature.

[0011] Moreover, with the technology of the above conventional marketing, there was a trouble that the cost for having a customer cooperate in a questionnaire or advertising perusal was large. That is, in questionnaire operation, one of the crucial points is the motivation for making the customer who becomes a sample answer to a questionnaire, and the degree of charm of the remuneration obtained by reply is the most important element for a respondent side. For this reason, in order to have more customers reply to a questionnaire exactly by higher frequency, it is most effective to raise the degree of charm of this remuneration.

[0012] This point is the same also in respect of the motivation for having an advertisement perused, and the technique of being as appealing against premium free presentation within an advertisement \*\*\*\* [ and ] was used from the former. [ unifying practical information and an advertisement ] Moreover, the example which offers an Internet free connection service etc. to a questionnaire or advertising perusal is also known.

[0013] By the way, the cost of such remuneration in marketing is directly reflected in a questionnaire or advertising operation cost, and if it depends in consideration [ direct ] which was illustrated above, it will cause increase of cost. On the other hand, by the technique of giving a premium only to a small number of person by the mechanical lottery out of a respondent for cost reduction, as a result of a customer's thinking that it does not hit mostly, the reaction to marketing tends to become inadequate.

[0014] As mentioned above, in order to analyze not a customer's common needs but the needs of a specific customer layer conventionally, the questionnaire by which custom-made \*\* was carried out based on a customer's attribute was carried out, or the advertisement based on a customer's attribute was shown, and the technology in which it could perform economically carrying out the motivation of the target sample further did not exist.

[0015] moreover, the game player which performs the game to the last regardless of an actual baseball game as for the conventional baseball game -- he became a baseball player, it changed and played, and victory or defeat were never For this reason, the results of a game were the fictitious things which the game player took out to the last, and relevance lacks in a touch of reality low, and they were unsatisfactory to the baseball fan. [ of the actual baseball game ] For this reason, it was more advanced for the enthusiastic baseball fan of these days called 100 million total supervisor, and looked forward to the technology about the high baseball game of battle nature potentially.

[0016] Proposed in order that this invention might solve the trouble of the above conventional technology, the purpose is offering the record medium which recorded the technology, i.e., the information processor, the method, and the software for information processing of information processing which perform effective marketing doubled with the attribute for every customer to a low cost. Other purposes of this invention are more advanced, and are offering the technology of information processing of realizing the high baseball game of battle nature.

#### [Means for Solving the Problem]

[0017] In order to attain the above-mentioned purpose, the information processor of a claim 1 The means for registering the attribute with a user through the terminal connected by the communication network, It is characterized by having a means for making the technical problem corresponding to the registered attribute attain through the aforementioned terminal to the registered aforementioned user, and a means for making the user who attained the predetermined technical problem

participate in a game through the aforementioned terminal. The information processing method of a claim 16 is what caught invention of a claim 1 from the view of a method. The step for registering the attribute with a user through the terminal connected by the communication network, It is characterized by including the step for making the technical problem corresponding to the registered attribute attain through the aforementioned terminal to the registered aforementioned user, and the step for making the user who attained the predetermined technical problem participate in a game through the aforementioned terminal. Invention of a claim 2 is characterized by having a means to perform processing which gives remuneration, to the user who attained the conditions beforehand decided in the aforementioned game in an information processor according to claim 1. The means for the information processor of a claim 3 registering the attribute with a user through the terminal connected by the communication network, The reply to the questionnaire corresponding to the attribute registered through the aforementioned terminal to the registered user, Or the means for making at least one side attain as a technical problem among perusal of the advertisement corresponding to the registered attribute, It is characterized by having a means for giving the score according to the attained aforementioned technical problem to the aforementioned user, and a game means for making the user who attained the aforementioned technical problem participate in a game through the aforementioned terminal according to the score which was able to be given. The information processing method of a claim 17 is what caught invention of a claim 3 from the view of a method. The step for registering the attribute with a user through the terminal connected by the communication network, The reply to the questionnaire corresponding to the attribute registered through the aforementioned terminal to the registered user, Or the step for making at least one side attain as a technical problem among perusal of the advertisement corresponding to the registered attribute, It is characterized by including the step for giving the score according to the attained aforementioned technical problem to the aforementioned user, and the game step for making the user who attained the aforementioned technical problem participate in a game through the aforementioned terminal according to the score which was able to be given. Invention of a claim 21 is what caught invention of claims 3 and 17 from the view of the record medium which recorded the software of a computer, and in which machine reading is possible. In the record medium which recorded the software for information processing which processes information by controlling a computer As opposed to the user who the software made receive registration of the attribute with a user through the terminal connected to the aforementioned computer by the communication network, and was registered The reply to the questionnaire corresponding to the attribute registered through the aforementioned terminal, Or make at least one side attain as a technical problem among perusal of the advertisement corresponding to the registered attribute, and the aforementioned user is received. According to the score which was made to give the score according to the attained aforementioned technical

problem, and was able to give the user who attained the predetermined technical problem, it is characterized by making it participate in a game through the aforementioned terminal. In this invention, on condition that the reply to a questionnaire and advertising perusal according to the attribute of a user, it becomes possible by making a user participate in the game of a game etc. as the remuneration to carry out effective marketing doubled with the attribute for every customer by the low cost to many customers. Especially, in invention of a claim 2, laborsaving is attained by performing automatically the processing which gives remuneration, for example, dispatch of a prize, grant of the participating right to the game on and after next time, sending of cybermoney, etc. to a champion etc.

[0018] The information processor of a claim 4 is equipped with the means for making a user choose a company or a prize, and the game means for making the user who chose the company or the prize participate in a game through the aforementioned terminal through the terminal connected by the communication network, and the aforementioned game means is characterized by to be constituted so that the badge about the company or the prize which the aforementioned user chose may display all over the screen of the aforementioned game. The information processing method of a claim 18 is what caught invention of a claim 4 from the view of a method. The step for making a user choose a company or a prize through the terminal connected by the communication network, It has a game step for making the user who chose the company or the prize participate in a game through the aforementioned terminal, and is characterized by displaying the badge about the company or prize which the aforementioned user chose all over the screen of the aforementioned game in the aforementioned game step. In invention of claims 4 and 18, the effect of advertising excellent in the low cost is obtained by so to speak displaying the mark of the company or prize which the user chose all over the screen of a game like a sponsor's mark.

[0019] In the information processor with which invention of a claim 5 makes two or more users participate in a baseball game through two or more terminals The means which each user is made to correspond to an appointment position and appointment priority through the aforementioned terminal as each registration player who constitutes the baseball team for simulations for a real baseball player, and is made to register and change, A means to input the actual results of a game day by day about each aforementioned registration player, By processing containing the step which adds the results of the aforementioned practice about each registration player of each aforementioned team according to the aforementioned corresponding appointment position and appointment priority until it reaches the predetermined team minimum required minimum number of times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching It is characterized by having a means to calculate the waging-war result between teams. Invention of a claim 19 is what caught invention of a claim 5 from the view of a method. In the information processing method of making two or more users participating in a baseball game

through two or more terminals. The step which each user is made to correspond to an appointment position and appointment priority through the aforementioned terminal as each registration player who constitutes the baseball team for simulations for a real baseball player, and is made to register and change, The step which inputs the actual results of a game day by day about each aforementioned registration player, By processing containing the step which adds the results of the aforementioned practice about each registration player of each aforementioned team according to the aforementioned corresponding appointment position and appointment priority until it reaches the predetermined team minimum required minimum number of times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching It is characterized by including the step which calculates the waging-war result between teams. About how team results are especially made high by enabling change of a player's appointment position and priority every day by invention of claims 5 and 19, each user can use free individual command and can enjoy a game. Moreover, fair waging war in a simulation is attained by comparing the superiority or inferiority of many and unspecified teams under the same conditions of the team minimum required minimum number of times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching. In addition, although the sequence and the algorithm which calculate team results and a waging-war result are free from results, such as a player's attack and pitching, typically, it is the sequence which combined the total, the total, etc. suitably a section exception and the date exception, and total, conversion of a score, ranking and ranking, and a score, etc. are performed. Moreover, the input of the actual results about each player can also be incorporated via networks, such as the Internet, as data files, such as for example, text form.

[0020] The screen for a reply to the step which displays the screen for the information processing method of a claim 20 registering people's attribute on a communication terminal, and the questionnaire corresponding to the registered aforementioned attribute, Or the step which displays at least one side on the aforementioned terminal among screens including the advertisement corresponding to the registered aforementioned attribute, When the point matched at least with one side among the replies or advertisements to the aforementioned questionnaire fulfills the predetermined criteria, it is characterized by including the step which displays the screen for a play of a game on the aforementioned terminal. Invention of a claim 20 is what caught this invention from the point of the contents of a terminal side-plane display, and in this case, even if the installation of a server is outside the country, it serves as a mode of domestic operation of this invention only in the combination of a screen display in a terminal.

[0021] In the information processor with which invention of a claim 6 makes two or more users participate in a baseball game through two or more terminals With the player for an attack of the number who exceeds the predetermined number of each defense frame of an infielder, an outfielder, and a catcher at least as a registration

player who constitutes the baseball team for simulations, respectively The player for defense who consists of two or more pitchers out of the baseball player who exists really, respectively Record the registration player arbitrarily elected by the game player, and are elected as day by day [ predetermined / game ] by the game player from each recorded aforementioned registration players. Each defense position name as a regular given to eight players for an attack, And each appointment ranking of two or more pinch hitters and a pitcher is recorded the whole registration player, respectively. For each [ which was elected by the game player ] registration player of every, day by day [ predetermined / game ] The aforementioned player for an attack, pinch hitter's blow results, and the pitching results of the pitcher as the aforementioned player for defense On the basis of the conditions of the team minimum required minimum number of times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching that 1 game was set up beforehand The team results classified by date which recorded as individual results according to registration player, respectively, and totaled these player results according to the section, The total team results which totaled the team results classified by date over two or more games the whole section exception, the team record against an opponent classified by section based on total team results, and \*\* -- pass at least one total inside — it is characterized by being constituted so that each baseball team of two or more game players which participated in the game may be compared [0022] moreover, in the baseball supervisor simulation game performed in this invention With the player for an attack of the number who exceeds the predetermined number of each defense frame of an infielder, an outfielder, and a catcher at least as a registration player who constitutes the baseball team for simulations, respectively It has the registration player storing section constituted so that the player for defense who consists of two or more pitchers could be stored the whole registration player, respectively. With the registration player Records Department which enabled it to record the registration player arbitrarily elected by the game player out of the baseball player who exists really in this registration player storing section It is constituted respectively corresponding to the aforementioned registration player storing section constituted so that it could store the whole registration player. Are elected as day by day [ predetermined / game ] by the game player from these registration players. The appointment player storing section classified by date constituted so that each appointment ranking of description of each defense position name as a regular given to eight players for an attack and one designated hitter, two or more pinch hitters, and a pitcher could be stored the whole registration player, respectively, It is constituted respectively corresponding to this appointment player storing section classified by date. the aforementioned player for an attack, pinch hitter's blow results, and the pitching results of the pitcher as the aforementioned player for defense The player results storing section classified by date constituted so that it could store as individual results according to registration player, respectively, It has the team results storing

section classified by date constituted so that the team results which totaled these player results according to the section could be stored. The actual predetermined results of a game day by day of the registration player who exists really appointed as this player results storing section classified by date by the game player With the results Records Department classified by date which enabled it to record the team results classified by date on the aforementioned team results storing section classified by date while enabling it to record on the basis of the conditions of the team minimum required minimum number of times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching that 1 game was set up beforehand The team results parallel storing section classified by date constituted so that parallel storing of the team results classified by date according to section of a predetermined game day by day stored in the aforementioned team results storing section classified by date could be carried out one by one in order of the date, With the total team results Records Department with the total team results storing section constituted so that the total team results which totaled the team results classified by date according to section by which parallel storing was carried out one by one the whole section exception could be stored in this team results parallel storing section classified by date The team record-against-an-opponent storing section classified by section constituted so that the team record against an opponent calculated according to the section could be stored based on the total team results recorded on the aforementioned total team results storing section, Each team record against an opponent according to section recorded on this team record-against-an-opponent storing section classified by section The waging-war score storing section classified by section constituted so that each baseball team of two or more game players which participated in the game might compare and this comparison ranking could be stored by score, respectively, The record-against-an-opponent Records Department with the sum total waging-war score storing section constituted so that the sum total score of the waging-war score classified by section recorded on this waging-war score storing section classified by section could be stored was constituted in the record storing database. Say whether, according to this invention, it can make the strongest team that a game player appoints which player from a supervisor's position from a supervisor's viewpoint. The baseball simulation game which competes for the analysis capacity and the command force as a supervisor can be performed freely at home. The being close to actual supervisor baseball supervisor simulation game for it being more advanced and performing the high baseball simulation game of battle nature can be offered by using the player who appointed and its results on real time. It competes with an actual player for this baseball simulation game offered by this invention on real time from the position as a supervisor using the results, and it can be said to the enthusiastic baseball fan called 100 million total supervisor as a long-awaited thing for a baseball fan.

[0023] Moreover, according to this invention, since it is very complicated to record an appointment player's results changed every day, or to total and it is troublesome

in performing the above-mentioned baseball simulation game, the technology in which this can be performed efficiently and easily can be offered.

[0024] And in the registration player storing section of the aforementioned registration player Records Department, the registration player name storing field classified by display of an infielder, an outfielder, a catcher, and a pitcher and the affiliation professional baseball team name storing field of the player concerned were constituted, respectively. As described above, the player for defense who consists of an infielder, an outfielder, a player for an attack of the number that exceeds the predetermined number of each defense frame of a catcher, respectively, and two or more pitchers at least as a registration player who constitutes the baseball team for simulations is registered into this registration player storing section. For example, a total of 30 persons of 14 pitchers are registered as eight infielders, six outfielders, two catchers, and players for defense as a player for an attack.

[0025] Moreover, the appointment player storing field classified by date which enabled it to store in the appointment player storing section classified by date of the aforementioned results Records Department classified by date the date storing field which stores a predetermined game day, and the position name elected from registration players day-by day [ predetermined / game ] and appointment ranking was constituted, respectively. In this appointment player storing section classified by date, with a game player, as the aforementioned player for an attack An infielder, four infielders out of an outfielder and the registration player registered according to each defense frame of a catcher (the first --) Eight regulars who can give eight defense positions according to each defense frame of second, short-circuit, a third base, three outfielders (a light, a pin center, large, left), and one catcher are elected. One designated hitter who stored each defense position name of eight elected regulars, and was elected regardless of the defense frame from the aforementioned players for an attack other than the eight elected aforementioned regulars is stored. A total of nine persons of the eight aforementioned regulars and one designated hitter were made into the regular batter, the remaining players for an attack who were not chosen as the aforementioned regular batter were considered as the pinch hitter, and two or more registered pitchers make all the members a regular pitcher, and stored each appointment ranking of this pinch hitter and a pitcher, respectively.

[0026] moreover, in the player results storing section classified by date of the aforementioned results Records Department classified by date The number of times at bat and the number of hits which are a batter's individual results, the number of walks, the number of hits by pitch, the number of sacrifice flies, points, the number of RBIs, stolen bases, and the number of home runs, While constituting the player results storing field classified by date which is a pitcher's individual results and which enabled it to store the number of times of pitching, the number of earned runs, the number of strikeout deprivations, the number of victories and the number of hold save, the number of successful pitching, and the number of complete blockade, respectively The team results storing field classified by date which enabled it to

store in the aforementioned team results storing section classified by date the team individual results which totaled the individual results according to these players by 1 team according to the section was constituted, respectively. And a player's results appointed as the basis of the conditions of the team minimum required minimum number of times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching that 1 game was beforehand set up based on the results data of the appointed actual game of a player in the aforementioned player results storing field classified by date are recorded. And it adds until it adds in order of appointment ranking until the sum total number of times at bat becomes more than 30 times at bat or it about pinch hitter's blow results, in making 30 times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching into 9 times for the team [ of 1 game ] minimum required minimum number of times at bat in order to perform a simulation correctly and impartially, surely using a regular batter's blow results and still not fulfilling the required minimum number of times at bat, and a pitcher's, pitching results also become the order of appointment ranking more than 9 times or it. The aforementioned team results storing field classified by date is the lower part (in the data structure of a tabular format, a line or the direction where the number of a train is large is said.) of the aforementioned player results storing field classified by date. Although it is the same in other parts of this application, the four-directions inversion of the data structure can be carried out, or it can also be divided and constituted in plurality. It is arranged where the storing field of the results according to each is adjusted. By adding data according to each, such as the number of times at bat recorded on the aforementioned player results storing field classified by date, and the number of hits, in the aforementioned team results storing field classified by date, the team results of the day are calculated easily and it can total.

[0027] moreover, in the aforementioned team results parallel storing section classified by date of the aforementioned total team results Records Department The team results classified by date of the predetermined game day by day stored in the aforementioned team results storing section classified by date The date parallel storing field which could be made to carry out parallel storing in order of the date one by one up and down, and the team results parallel storing field classified by date are constituted. in the aforementioned total team results storing section The total team results storing field which was adjusted with the aforementioned team results parallel storing field classified by date down the aforementioned team results parallel storing field classified by date, and was formed was constituted, respectively.

[0028] Moreover, the team record-against-an-opponent storing field classified by section which enabled it to store 11 sections of team career average, the team total on-base percentage, team total points, the number of team total RBIs, team total stolen bases, the number of team total home runs, the team total earned run average, the number of team total strikeouts, the number of team total victories and the number of hold save, the number of team total successful pitching, and the number of team total complete blockade in the aforementioned team record-

against-an-opponent storing section classified by section, respectively was constituted. In addition, near the aforementioned total team results storing section and the aforementioned team record-against-an-opponent storing section classified by section, each rate calculation formula of the batting average and the on-base percentage which are used in order to calculate the aforementioned team career average, the team total on-base percentage, and the team total earned run average, and the earned run average was displayed.

[0029] Moreover, the waging-war score storing field classified by section which compares with the aforementioned waging-war score storing section classified by section each team record against an opponent according to section recorded on the aforementioned team record-against-an-opponent storing section classified by section by each baseball team of two or more game players which participated in the game, and enabled it to store this comparison ranking by score, respectively was constituted.

[0030] Moreover, the sum total waging-war score storing field which enabled it to store in the aforementioned sum total waging-war score storing section the sum total score of the waging-war score classified by section recorded on the aforementioned waging-war score storing section classified by section was constituted.

[0031] The information processor of a claim 22 is characterized by having a means for registering the user who purchased predetermined goods through the terminal connected by the communication network, and a means for making the registered aforementioned user participate in a game through the aforementioned terminal. The information processing method of a claim 23 is what caught invention of a claim 22 from the view of a method, and is characterized by including the step for registering the user who purchased predetermined goods through the terminal connected by the communication network, and the step for making the registered aforementioned user participate in a game through the aforementioned terminal. A claim 24 is that to which invention caught invention of claims 22 and 23 from the view of the record medium which recorded the software of a computer. In the record medium which recorded the software for information processing which processes information by controlling a computer It is characterized by the software making the aforementioned user who was made to register into the aforementioned computer the user who purchased predetermined goods through the terminal connected by the communication network, and was registered into it participate in a game through the aforementioned terminal. By invention of claims 22-24, marketing, such as sales promotion, can be carried out at the outstanding efficiency about the user who purchased predetermined goods, such as campaign goods, by making it participate in the game of a game etc., even if it carries out neither reply to a questionnaire, nor advertising perusal.

[0032]

[Embodiments of the Invention] Next, the form (it is called an operation form) of two

or more operations about this invention is concretely explained with reference to a drawing. In addition, typically, each operation form is realized by controlling a computer by software. about the software in this case, an operation and effect of this invention are realized by the conventional technology also being applied if attached to the conventional technology and a common portion, and utilizing the hardware of a computer physically

[0033] However, even when the storage which various ranges processed by the concrete realization mode of hardware or software or software were considered, for example, recorded such software and in which computer reading is possible is independent, it is the embodiment of this invention. For this reason, this invention and an operation gestalt are explained using the virtual circuit block corresponding to each of those functions. Moreover, in the explanation and drawing about each operation gestalt, about the portion which appeared in the explanation or drawing before it, the same sign is attached, for example and explanation is omitted.

[0034] [The 1. 1st operation gestalt]

[Composition of the 1-1. 1st operation gestalt] The 1st operation gestalt can also be first grasped about the information processing method (claims 16, 17, 19, and 20) performed the information processor (claims 1, 2, 3, and 5) of this invention, and on it as a record medium (claim 21) which recorded the above software for realizing these.

[0035] The composition of the information processor (it is called this equipment) in such a 1st operation gestalt is shown in the functional block diagram of drawing 1 . That is, through the Internet i which is means of communications, it connects with a user's (it is also called a customer) communication terminal T, and, typically, this equipment is realized as another server which cooperates with such a Web server as a HTTP server (the so-called Web server) equipped with the CGI function etc.

[0036] On the other hand, the type of a communication terminal T is a personal computer, a home video game machine, etc. equipped with browser software, and the IP connection to Internet i is dial-up connection and always [ to an Internet service provider (ISP) ] possible for it by connection etc. Moreover, naturally it is also possible to use portable remote terminals, such as Pocket Board and a cellular phone, the thing using the communication satellite, etc. as a communication terminal T.

[0037] By such composition, an information processor S can perform the screen display of the request by each part which explains Web page data, such as HTML, an image file, and a script, below by transmitting to a communication terminal T on the display of a communication terminal T according to the information sent from a communication terminal T.

[0038] That is, the information processor S is first equipped with the homepage Management Department W, the member Management Department 101, a questionnaire and the advertising presentation section 102, a questionnaire and the advertising total section 103, the point Management Department 104, and the game

statement part 105. Among these, the homepage Management Department W is the process which achieves the function of a Web server, a task, a process, a task which cooperate with a Web server, etc.

[0039] Moreover, the member Management Department 101 is a means for registering the attribute through the terminal T connected by Internet i with the user who becomes a member, and manages a member's customer information and various attributes (it is called attribute below), such as a name and the address.

[0040] Moreover, a questionnaire and the advertising presentation section 102 are the meansas for making at least one side attain as a technical problem through Terminal T to the registered aforementioned user the reply to the questionnaire corresponding to the registered attribute, and among perusal of the advertisement corresponding to the registered attribute. Moreover, a questionnaire and the advertising total section 103 are meansas to total the result of these questionnaires or an advertisement. Moreover, the point Management Department 104 is a means to give the score according to the attained aforementioned technical problem to the aforementioned user. moreover, the score which was able to give the user to whom the game statement part 105 attained the technical problem -- responding -- the aforementioned terminal -- leading -- a game -- it is a means for making it participate in a game here

[0041] Among these, especially the game statement part 105 makes two or more users participate in a baseball game through two or more terminals T, and is equipped with the team Management Department 51, the player Management Department 52, the results data input section 53, and the player results Management Department 54.

[0042] Among these, the team Management Department 51 is a means for making each user correspond to an appointment position and appointment priority as each registration player who constitutes the baseball team for simulations, and making him register a real baseball player, and making him change him through Terminal T. Moreover, about the name of the player who can use as a registration player, an affiliation professional baseball team name, and the player information of a photograph of his face, the player Management Department 52 is a means for the manager of for example, the information processor S processing addition, correction, deletion, etc., and a set of each [ these ] player information is called player list of names, and it is beforehand registered into the player information file 65.

[0043] Moreover, the results data input section 53 is a means to input the actual results of a game day by day about each aforementioned registration player. Moreover, the player results Management Department 54 is a means to calculate the waging-war result between teams by processing containing the step added about each registration player of each aforementioned team until it reaches the predetermined team minimum required minimum number of times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching in the results of the aforementioned practice according to the aforementioned corresponding

appointment position and appointment priority.

[0044] [Operation of the 1-2. 1st operation gestalt] The 1st operation gestalt constituted as mentioned above acts as follows. In addition, drawing 2 is a flow chart which shows the procedure in the 1st operation gestalt.

[0045] [Outline of a 1-2-1. operation] With the 1st operation form, by holding the game using communication media, such as the Internet, it can assemble, many and unspecified participants, i.e., customer, and the database which records the result of a customer's attribute, a questionnaire reply, or advertising perusal etc. can be built easily and effectively from a wide band. Here, in the 1st operation form, the remuneration to a questionnaire reply or advertising perusal is a prize to the participating right and excellent person to a game.

[0046] In addition, although a game is illustrated with the 1st operation form as remuneration, if action and participation of players, such as a strategic change, strategic decision making, etc., are needed the participation to a game, and in the middle of a holding period, the contents are free [ remuneration is a game of a game, a contest, etc. which requires a fixed period, and ].

[0047] That is, since it is required for achievement of technical problems, such as a reply to a questionnaire and advertising perusal, to be surely needed, or to attain such a technical problem beforehand, and to collect the points when carrying out participation to a game and making [ not to mention ] a change of a strategy etc., it becomes possible to obtain certainly cooperation of the user to achievement of such a technical problem. In addition, although the prize which is remuneration is typically awarded to a participant according to the result of this game, a prize is not indispensable when the game itself, such as a game in which a popular character appears, is sufficiently attractive.

[0048] Especially, with the 1st operation form, the homepage Management Department W can perform the exchange with users, such as operation of registration of member registration on real time, the participation about a game, change, etc., and an announcement of a result, by the communicative window and communicative bird clapper by the Internet. For this reason, a customer only accesses a predetermined homepage always for 24 hours, and can refer to as a result of team registration.

[0049] [1-2-2. member registration] In the 1st operation form, the customer who wants to participate in the above-mentioned game needs to perform member registration including offer of individual information by operation of the member Management Department 101 first (Steps 2 and 3). In this member registration, the member registration screen constituted as a predetermined web page is accessed through a communication terminal T and Internet i, attributes, such as a name required for registration, the address, age, sex, an occupation, an annual income, and a hobby, are transmitted, and each transmitted attribute is accumulated at the member database 61 ( drawing 1 ). The member number and password required for login (Step 2) when determining the participation to a game and a strategy are

published after registration, and it is transmitted to a customer by the document or E-mail.

[0050] Although people have various attributes, the various attributes are database-ized in advance in this way, and it is enabling it to search and it becomes possible to narrow down correctly the sample which should be made a questionnaire and an advertising object. Moreover, even if it is the same people, it is also possible by classifying from the different cut end based on the various attributes, or searching and using as a sample of the different meaning to save the time and effort which collects new samples for every marketing. In addition, drawing 3 is the conceptual diagram showing signs that member registration is performed, by CPU which realizes an operation of the member Management Department 101 of an information processor S in the 1st operation form.

[0051] The [feature of a 1-2-3. member number] Although the form of the member number published by the above member registration is free, processing each member's attribute by the program, changing into the identification code showing attributes, such as classification, as an example, and embedding for each digit of a member number is also considered. If it does in this way, since the member number itself will include many attributes of a customer, the processing which searches an attribute from a member number is omitted, or it becomes possible to be simplified.

[0052] in this case -- although the rule on which an attribute is displayed for every digit of a member number is set up beforehand -- (1) -- first, about the address, the code number of an all-prefectures unit is expressed numerically, for example, Tokyo is expressed as shown in "1", a smaller administrative district region is expressed with the continuing digit, for example, Chuo-ku is set to "A" etc.

(2) Moreover, about age, as shown in "2", form a partition into a code number, if it is "1" and his twenties, if it is his teens.

(3) Moreover, as for a male, the portion of the member number which continues further starts in "M" (Male), and make a woman start in "F" (Female) about sex.

(4) Moreover, what is necessary is just to define regularity beforehand like in "C" etc., if it is a government official about an occupation, it is "K" and self-management business and it is "J" and an office worker.

[0053] If this example is followed, for example, an occupation will start in the 25-year-old male of Tokyo Chuo-ku living, and, in the case of a government official, a member number will start in "1A2MK." Of course, in addition to this, based on the order of registration etc., it may usually pass along a member number, it may be published, without making an attribute reflect, and an attribute may be pulled out from what was stored in the member database 61 based on a member number.

[0054] [The questionnaire based on the 1-2-4. attribute and advertisement] As conditions for the member registered in this way participating in a game, although the reply to a questionnaire and advertising perusal are needed (Step 4), these questionnaires and an advertisement are carried out by operation of a questionnaire and the advertising presentation section 102 according to the attribute for each

customer of every (Step 5).

[0055] That is, although it is possible as a simple example to carry out the questionnaire and advertisement according to [, such as an age group exception and an occupation exception, ] attribute, it is also possible to carry out the so-called questionnaire of the one TU one by which the contents were further optimized by analysis based on a different attribute, sorting, etc. of the registered plurality according to each user, and advertising presentation. Here, drawing 4 is the conceptual diagram showing signs that presentation of the questionnaire according to the attribute of the member who logged in, or an advertisement is performed, by operation of the member Management Department 101, and the questionnaire and the advertising presentation section 102 which are realized by CPU in the 1st operation form.

[0056] What is necessary is to prepare for a questionnaire and the advertising material database 62 ( drawing 1 ) beforehand by making into a unit the minimum unit which are a questionnaire and an advertising composition unit, to make it complete as the questionnaire and advertisement by which custom-made \*\* was carried out, and just to show automatically by combining them based on a customer's attribute and above precedence questions, in order to realize the questionnaire and advertisement which suited such a customer's attribute.

[0057] In this case, the example of a unit used as a composition unit can consider the Web page data which can consider about a questionnaire the drops box for choosing the question sentence and alternative which constitute for example, the screen for a reply, a text block, etc., and contain HTML for for example, advertising screens, an image file, etc. about an advertisement. Moreover, the list of the contents of a questionnaire corresponding to an attribute or advertisements may be beforehand expressed as a character string or a picture, and a thing interested in a user may be made to choose. Here, drawing 5 is the conceptual diagram showing signs that the questionnaire and advertisement which corresponded and are different for every attribute of a user are applied in the 1st operation form.

[0058] In addition, you may make it make a user's communication terminal T download each unit like a composition unit and a bird clapper, and the function to complete a questionnaire and an advertisement combining units, as client software united for example, with the game program.

[0059] Moreover, drawing 6 is what shows notionally the example which combines the questionnaire which suited the attribute of the registered member in the 1st operation form, and an advertising unit. For example, corresponding to the point of "the number of customers being ten" as an example in "his teens" in the case of an "office worker", corresponding to the point which are marketing about a "body board", and an "office worker", marketing about "change of occupation" is put together, and it carries out.

[0060] Moreover, as shown in the conceptual diagram of drawing 7 , from the result, several questions can be first performed as a precedence question, and a

customer's attribute is narrowed down further, and a questionnaire or an advertisement can be created or it can also show. Of course, the question created based on this precedence question and a precedence question is created based on a respondent's attribute. Similarly, according to the reply of one question, you may show the following one question following it.

[0061] Thus, the questionnaire and advertisement in the 1st operation form are aimed at the user group sorted out with the attribute, and can be carried out correctly and effectively. Moreover, a questionnaire and the advertising presentation section 102 distinguish the attribute, when a member logs in by such member number, it makes predetermined memory storage memorize the questionnaire and advertisement which are in agreement with the attribute specified by the operation client, and is made to carry out a screen display, when having embedded the attribute as mentioned above at the member number itself quickly according to a user's selection.

[0062] Then, it is totaled, the result of a questionnaire or an advertisement is stored in a questionnaire and the advertising result database 63, and a questionnaire and the advertising order Lord are provided with it. In addition, as a result of a questionnaire, the rate for every alternative besides each contents of a questionnaire reply etc. can be considered. Moreover, it is considered whether the user of what attribute besides data, such as the number of times as which the advertisement was clicked and displayed on the list screen as a result of an advertisement, perused with interest in the advertisement, or the link to the page in an advertising client's domain was further clicked on the advertising screen.

[0063] [Grant of the 1-2-5. point] If the member who registered the attribute attains technical problems, such as a reply to the above questionnaires, and advertising perusal, the point Management Department 104 will give a member the point corresponding to it (Step 6). That is, the member to whom the point was given can influence the strategy change in the middle, the participation, i.e., the new participation, to a game, etc. using the point balance. That is, if there is the point of enough given and it is over the predetermined reference value (Step 7), the point which can participate in a game (Step 10) and game participation takes by operation of the game statement part 105 will be deducted from the point balance (Step 9).

[0064] In addition, drawing 8 is the conceptual diagram showing signs that change of the participation to a game, the strategy in the middle, etc. is permitted to the user who replied to the questionnaire by operation of a questionnaire and the advertising presentation section 102, the point Management Department 104, etc. by the given point in the 1st operation form.

[0065] Here, when the points are decided to be a questionnaire and an advertisement according to the grade difficulty and time and effort etc., for example, time and effort gives the low point to the high point and a thing without that right rather than it about this thing, cooperation of a user can be appropriately distributed to each questionnaire and an advertisement. [ the ] In order to participate in a

certain game in this case, when required 10 point, it is necessary to answer two questionnaires of five points once.

[0066] It is thought that it is efficient to record on a user at the point corresponding to 1 to 1 at the member database 61 according to an attribute as for the given point although recording on a database, a file, etc. of exclusive use is also possible ( drawing 1 ). Moreover, of course, collecting, when the time of there being time and mind are suitable typically although the reply to a questionnaire and advertising perusal were needed in advance, in case participation, strategy change, etc. in a game are made, carrying out reply to a shoes thing questionnaire and advertising perusal, collecting the points, and making it kick does not interfere.

[0067] Moreover, an operation form which accepts the participation to a game whenever it performs reply to a questionnaire and advertising perusal to drawing 2 , as a dashed line shows is also possible.

[0068] [Example of a 1-2-6. game] Next, a member shows an example of the game suitable for especially this invention as an example of the game which participates in an operation of the game statement part 105. Although it may not be limited to a game but an easy prize like before etc. is sufficient as it, the game which makes a part of remuneration to a questionnaire reply or advertising perusal here has the desirable thing of the property in which the positive daily participation and daily positive action by the player affect a result greatly, if it can do.

[0069] It is a baseball simulation game, and as for the following examples, he stands on a position of a supervisor, and they choose the player whom he wants to register and appoint from real baseball players, and create and register a fictitious team. In this example, registration and change of new registration of a team and a player are made by operation of the team Management Department 51. For example, in team creation (it is also called team organization), according to a predetermined rule, it acts as the player of a self-team, the player considered to be able is registered out of the player list of names prepared beforehand, and the appointment position and priority are inputted.

[0070] At this time, player information, such as a player's employable name, is read from the player information file 65. Moreover, after being called team information and recorded on the team information file 66, the team name for every team, a registration player, the information about the appointment, etc. are managed when the team Management Department 51, the player Management Department 52, and the player results Management Department 54 interlock mutually. In addition, drawing 9 is the conceptual diagram showing signs that a team is composed of a customer doing player registration by operation of the team Management Department 51 etc. in the 1st operation gestalt.

[0071] That is, each registration player's appointment position, priority, etc. which constitute a team are changeable with an operation of the team Management Department 51 every day, and on the other hand, by operation of the results data input section 53 and the player results Management Department 54, since the player

of the actual existence corresponding to each registration player makes the results taken out with an actual game reflect in the results of a team, each user will compete for how team results are made high. In addition, drawing 10 is the conceptual diagram showing signs that a team is reorganized by operation of the team Management Department 51 etc. in the 1st operation gestalt because a customer makes a player change, and drawing 11 is the conceptual diagram showing calculation of total results when a player is changed.

[0072] For this reason, a player must consider the tune of the real player who changes every moment every day, for example, must consider the appointment by the next game. Since performing this appointment effectively is the important point which wins this game, although a participant makes a player change, the point beforehand collected by perusal of a questionnaire or an advertisement or them is needed at this time.

[0073] Moreover, about team information, when the member Management Department 101 and the team Management Department 51 interlock, reference of both directions to related information, such as searching the team which corresponds from a certain member number, or searching the member number which corresponds from a team, is possible.

[0074] Moreover, if a game is started, the results data input section 53 will input daily actual results about each player registered into player list of names from the date. Although the manager of for example, the information processor S may perform this input by the handicraft etc., it is also possible to input data files, such as for example, text form and spreadsheet form, from the exterior by incorporating to an information processor S for example, by the Internet course.

[0075] Then, the player results Management Department 54 is adding such actual player results on the basis of each participating team's position and appointment ranking of a registration player, until it becomes the team minimum required minimum number of times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching, for example, calculates the team record against an opponent classified by section of 11 sections of each teams, such as team career average of a team, etc., compares all teams for each section, and gives the waging-war score classified by section.

[0076] That is, the player for an attack is constituted by nine persons of four infielders, three outfielders, one catcher, and one designated hitter, and these blow results of nine persons are surely used regardless of the team minimum required minimum number of times at bat. When this sum total does not fulfill the team minimum required minimum number of times at bat, the results are added until it reaches the team minimum required minimum number of times at bat based on pinch hitter's appointment ranking. The player for defense consists of 14 pitchers, and he adds the results based on appointment ranking until he reaches the team minimum required minimum number of times at bat.

[0077] Thereby, many and unspecified teams can be compared under the same

conditions of the team minimum required minimum number of times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching, and fair simulation waging war can be held.

[0078] Moreover, the waging-war score classified by section makes the least significant one point because the score distribution from a high order to the least significant considers as every [ an one point difference ] for every ranking. For example, when there are 100 teams of participating teams, the 1st place becomes 100 points, the 2nd place becomes 99 points, and the least significant becomes one point. The total of the waging-war score classified by section of this each section serves as a sum total waging-war score, and a team with this most expensive score is winning the victory. Moreover, daily player results are managed by the player results Management Department 54, calculate the total results by the appointed day based on a rule, total the waging-war score classified by section and sum total waging-war score of each registration team, and are pitched against each other, for example, determine the comprehensive ranking of each of that daily team etc.

[0079] And a prize is awarded to the user corresponding to the team which won the victory as mentioned above typically. In addition, drawing 12 is the conceptual diagram showing the state where a waging-war result is calculated based on the results data inputted, and it is opened to the public on a Web page in the 1st operation gestalt. Moreover, drawing 13 is the conceptual diagram showing each processing in the above 1st operation gestalten, and an informational relation.

[0080] moreover, the thing for which the user who purchased predetermined goods gives the point as what attained the "technical problem" said to this invention -- or you may make it make it participate in a game regardless of the point

[0081] [Effect of the 1-3. 1st operation gestalt] As explained above, with the 1st operation gestalt On condition that the reply to a questionnaire and advertising perusal according to the attribute of a user, by making a user participate in the game of a game etc. as the remuneration Construction of a database, sorting of the attribute of a sample, and the operation of a questionnaire and the advertising presentation by which custom-made \*\* was carried out for every attribute are performed to many customers, and it becomes possible to carry out effective marketing doubled with the attribute for every customer by the low cost.

[0082] That is, the cost of presentation of questionnaire operation or an advertisement can be held down by satisfying the desire to game participation by making low the dependence to the direct remuneration it is the most important by the usual questionnaire gratuitous.

[0083] More specifically, the combination of holding of the game for which the intervention by the user is needed several times at least, and offer of the prize to a winner serves as motivation to a questionnaire reply or advertising perusal by the middle. In this case, since it becomes the degree of motivation to the degree of degree of charm x prize charm = questionnaire reply of a game, the dependence of the game itself can be raised among motivation and the dependence to direct

remuneration can be reduced.

[0084] Thus, although the desire to game participation is used as motivation to attribute registration, the reply to a questionnaire, advertising perusal, etc. with the 1st operation gestalt, even if it mainly enjoys a game by strategy and decision making of the user himself and it awards a prize to a winner, it is farther [ than direct remuneration, such as an Internet free connection service, ] efficient. For this reason, the cost for giving a user motivation, such as remuneration, is reducible by leaps and bounds.

[0085] About how team results are especially made high by enabling change of a player's appointment position and priority every day with the 1st operation gestalt, each user can use free individual command and can enjoy a game. Moreover, fair waging war in a simulation is attained by comparing the superiority or inferiority of many and unspecified teams under the same conditions of the team minimum required minimum number of times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching.

[0086] In addition, although the sequence and the algorithm which calculate team results and a waging-war result are free from results, such as a player's attack and pitching, typically, it is sequence, such as a total and a total, a section exception and the date exception, and total, conversion of a score and ranking, etc. are performed.

[0087] moreover, the thing for which the purchaser of goods can give the point even if it does not peruse the advertisement corresponding to the reply or the registered attribute to the questionnaire according to the attribute which could include the purchase of predetermined goods in the "technical problem" said to this invention, and was registered into it in that case -- or the participation to a game is allowed regardless of the point

[0088] That is, in the 1st operation gestalt, marketing, such as sales promotion, can be carried out at the outstanding efficiency about the user who purchased predetermined goods, such as campaign goods, by making it participate in the game of a game etc., even if it carries out neither reply to a questionnaire, nor advertising perusal.

[0089] The [2. 2nd operation gestalt] Next, the 2nd operation gestalt is a thing corresponding to claims 6-15, and is explained based on drawing 14 and drawing 15 showing a record storing database about the more concrete example of the baseball game suitable for especially this invention that was explained above. that is, although the record storing database in the 2nd operation gestalt is realized by the data structure of a request on a computer, for explanation, it is \*\*\*\*\* at a tabular format, and a screen display of all or some of the data is carried out to a user's terminal if needed, and the calculation, storing, and the display of other information, such as comprehensive ranking of the team for with [ every ] a day, are done if needed

[0090] [Composition of the 2-1. 2nd operation gestalt] That is, the baseball game in the 2nd operation gestalt is realized using the record storing database which stores

data, such as a player's information and results, and this record storing database 1 constitutes the registration player Records Department 10 and the results Records Department 20 classified by date, the ( drawing 14 ) total team results Records Department 30, and the record-against-an-opponent Records Department 40 ( drawing 15 ). And this record storing database 1 is divided into file 1A for record ( drawing 14 ) which prepared and constituted the aforementioned registration player Records Department 10 and the aforementioned results Records Department 20 classified by date, and file 1B for a total ( drawing 15 ) constituted by forming the aforementioned total team results Records Department 30 and the aforementioned record-against-an-opponent Records Department 40, and is constituted.

[0091] First more specifically in the aforementioned registration player Records Department 10 With the player for an attack of the number who exceeds the predetermined number of each defense frame of an infielder, an outfielder, and a catcher at least as a registration player who constitutes the baseball team for simulations, respectively The registration player storing section 11 constituted so that the player for defense who consists of two or more pitchers could be stored the whole registration player, respectively is constituted, and the registration player arbitrarily elected by the game player is recorded out of the baseball player who exists really in this registration player storing section 11. And in this registration player storing section 11, the registration player name storing field 12 as for which the account of the average was carried out to lengthwise by the display of an infielder, an outfielder, a catcher, and a pitcher at order, and the affiliation professional baseball team name storing field 13 of the player concerned were constituted, respectively. As described above, the player for defense who consists of an infielder, an outfielder, a player for an attack of the number that exceeds the predetermined number of each defense frame of a catcher, respectively, and two or more pitchers at least as a registration player who constitutes the baseball team for simulations is registered into this registration player storing section 11. For example, the aforementioned registration player name storing field 12 for registering a total of 30 persons of 14 pitchers as eight infielders, six outfielders, two catchers, and players for defense is constituted as a player for an attack.

[0092] It is constituted respectively corresponding to the aforementioned registration player storing section 11 constituted so that it could store in the aforementioned results Records Department 20 classified by date the whole registration player. Are elected as day by day [ predetermined / game ] by the game player from these registration players. The appointment player storing section 21 classified by date constituted so that each appointment ranking of description of each defense position name as a regular given to eight players for an attack and one designated hitter, two or more pinch hitters, and a pitcher could be stored the whole registration player, respectively, It is constituted respectively corresponding to this appointment player storing section 21 classified by date. the aforementioned player for an attack, pinch hitter's blow results, and the pitching results of the pitcher as

the aforementioned player for defense The player results storing section 22 classified by date constituted so that it could store as individual results according to registration player, respectively, The team results storing section 23 classified by date constituted so that the team results which totaled these player results according to the section could be stored is constituted. The actual predetermined results of a game day by day of the registration player who exists really appointed as the aforementioned player results storing section 22 classified by date by the game player While enabling it to record on the basis of the conditions of the team minimum required minimum number of times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching that 1 game was set up beforehand, the team results classified by date are recorded on the aforementioned team results storing section 23 classified by date.

[0093] The appointment player storing field 25 classified by date which enabled it to store in the aforementioned appointment player storing section 21 classified by date the date storing field 24 which stores a predetermined game day, and the position name elected from registration players day by day [ predetermined / game ] and appointment ranking was constituted, respectively. In this appointment player storing section 21 classified by date, with a game player, as the aforementioned player for an attack An infielder, four infielders out of an outfielder and the registration player registered according to each defense frame of a catcher (the first --) Eight regulars who can give eight defense positions according to each defense frame of second, short-circuit, a third base, three outfielders (a light, a pin center, large, left), and one catcher are elected. One designated hitter who stored each defense position name of eight elected regulars, and was elected regardless of the defense frame from the aforementioned players for an attack other than the eight elected aforementioned regulars is stored. A total of nine persons of the eight aforementioned regulars and one designated hitter were made into the regular batter, the remaining players for an attack who were not chosen as the aforementioned regular batter were considered as the pinch hitter, and two or more registered pitchers make all the members a regular pitcher, and stored each appointment ranking of this pinch hitter and a pitcher, respectively.

[0094] Moreover, the number of times at bat and the number of hits which are a batter's individual results at the aforementioned player results storing section 22 classified by date, the number of walks, the number of hits by pitch, the number of sacrifice flies, points, the number of RBIs, stolen bases, and the number of home runs, While constituting the player results storing field 26 classified by date which is a pitcher's individual results and which enabled it to store the number of times of pitching, the number of earned runs, the number of strikeout capture, the number of victories and the number of hold save, the number of successful pitching, and the number of complete blockade, respectively The team results storing field 27 classified by date which enabled it to store in the aforementioned team results storing section 23 classified by date the team individual results which totaled the

individual results according to these players by 1 team according to the section was constituted, respectively. And a player's results appointed as the basis of the conditions of the team minimum required minimum number of times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching that 1 game was beforehand set up based on the results data of the appointed actual game of a player in the aforementioned player results storing field 26 classified by date are recorded. And it adds until it adds in order of appointment ranking until the sum total number of times at bat becomes more than 30 times at bat or it about pinch hitter's blow results, in making 30 times at bat and the number of times of the team minimum convention pitching into 9 times for the team [ of 1 game ] minimum required minimum number of times at bat in order to perform a simulation correctly and impartially, surely using a regular batter's blow results and still not fulfilling the required minimum number of times at bat, and a pitcher's pitching results also become the order of appointment ranking more than 9 times or it. After the aforementioned date storing field 24 and the companion have had consistency, the aforementioned team results storing field 27 classified by date is arranged, while it is arranged, where the storing field of the results according to each is adjusted down the aforementioned player results storing field 26 classified by date. By adding data according to each, such as the number of times at bat recorded on the aforementioned player results storing field 26 classified by date, and the number of hits, in the aforementioned team results storing field 27 classified by date, the team results of the day are calculated easily and it can total.

[0095] The team results parallel storing section 31 classified by date constituted by the aforementioned total team results Records Department 30 so that parallel storing of the team results classified by date according to section of a predetermined game day by day stored in the aforementioned team results storing section 23 classified by date could be carried out one by one in order of the date, The total team results storing section 32 constituted so that the total team results which totaled the team results classified by date according to section by which parallel storing was carried out one by one the whole section exception could be stored in this team results parallel storing section 31 classified by date is constituted. In the aforementioned team results parallel storing section 31 classified by date, the team results classified by date of the predetermined game day by day stored in the aforementioned team results storing section 23 classified by date The date parallel storing field 33 which could be made to carry out parallel storing in order of the date one by one up and down, and the team results parallel storing field 34 classified by date are constituted. in the aforementioned total team results storing section 32 The total team results storing field 35 which was adjusted down the aforementioned team results parallel storing field 34 classified by date with the aforementioned team results parallel storing field 34 classified by date, and was formed was constituted, respectively.

[0096] The team record-against-an-opponent storing section 41 classified by

section constituted so that the team record against an opponent calculated according to the section could be stored in the aforementioned record-against-an-opponent Records Department 40 based on the total team results recorded on the aforementioned total team results storing section 32. Each team record against an opponent according to section recorded on this team record-against-an-opponent storing section 41 classified by section. The waging-war score storing section 42 classified by section constituted so that each baseball team of two or more game players which participated in the game might compare and this comparison ranking could be stored by score, respectively. The sum total waging-war score storing section 43 constituted so that the sum total score of the waging-war score classified by section recorded on this waging-war score storing section 42 classified by section could be stored is constituted.

[0097] The team record-against-an-opponent storing field 44 classified by section which enabled it to store 11 sections of team career average, the team total on-base percentage, team total points, the number of team total RBIs, team total stolen bases, the number of team total home runs, the team total earned run average, the number of team total strikeouts, the number of team total victories and the number of hold save, the number of team total successful pitching, and the number of team total complete blockade in the aforementioned team record-against-an-opponent storing section 41 classified by section, respectively was constituted. In addition, on the same front face of the aforementioned total team results storing section 32 and the aforementioned team record-against-an-opponent storing section 41 classified by section, the rate calculation formula 45 of the batting average and the on-base percentage which are used in order to calculate the aforementioned team career average, the team total on-base percentage, and the team total earned run average, and the earned run average is displayed.

[0098] The waging-war score storing field 46 classified by section which compares with the aforementioned waging-war score storing section 42 classified by section each team record against an opponent according to section recorded on the aforementioned team record-against-an-opponent storing section 41 classified by section by each baseball team of two or more game players which participated in the game, and enabled it to store this comparison ranking by score, respectively was constituted. Moreover, the sum total waging-war score storing field 47 which enabled it to store in the aforementioned sum total waging-war score storing section 43 the sum total score of the waging-war score classified by section recorded on the aforementioned waging-war score storing section 42 classified by section was constituted.

[0099] [An operation and effect] of the 2-2. 2nd operation form The 2nd operation form constituted as mentioned above acts as follows. First, out of the baseball player who exists really, a game player chooses a total of 30 persons of 14 pitchers as eight infielders, six outfielders, two catchers, and players for defense as a player for an attack, and records these 30 persons on the registration player name storing

field 12 of the aforementioned registration player storing section 11, and the affiliation professional baseball team name storing field 13 as a registration player of the baseball team of a game player. Next, a game player determines the player who appoints it as day by day [ game ] out of the aforementioned registration player, and it records on the appointment player storing field 25 classified by date of the aforementioned appointment player storing section 21 classified by date.

[0100] namely, as the aforementioned player for an attack out of eight infielders, six outfielders, and 16 registration players registered according to each defense frame of two catchers four infielders (the first, second, short-circuit, third base) and three outfielders (a light —) Eight regulars who can give eight defense positions according to each defense frame of a pin center, large, the left, and one catcher are determined. Regardless of a defense frame, one designated hitter is determined out of the aforementioned players for an attack other than these eight elected regulars. A total of nine persons of the eight aforementioned regulars and one designated hitter are made into a regular batter, the seven remaining players for an attack who were not chosen as the aforementioned regular batter are considered as a pinch hitter, and 14 registered pitchers make all the members a regular pitcher, and determine each appointment ranking of this pinch hitter and a pitcher. And each determined appointment ranking of a defense position, a designated hitter, a pinch hitter, and a pitcher is recorded on the aforementioned appointment player storing field 25 classified by date. Thus, the registration player who constitutes a team and the appointment player of a game day by day It is determined by the game player and carries out based on the actual results data of a game day by day of the player of the actual existence appointed by this game player (blow results and pitching results). Under the conditions of the team minimum required minimum number of times at bat (for example, 30 times at bat) to which 1 game was set beforehand, and the number of times of the team minimum convention pitching (for example, 9 times) An appointment player's results are recorded on the player results storing field 26 classified by date of the aforementioned player results storing section 22 classified by date, and the team results which totaled these player results according to the section further are recorded on the team results storing field 27 classified by date of the aforementioned team results storing section 23 classified by date.

[0101] The team results classified by date of the game day by day recorded on this team results storing section 23 classified by date are recorded on the date parallel storing field 33 of the aforementioned team results parallel storing section 31 classified by date in order of the date, and the total team results which totaled these team results classified by date the whole section exception are recorded on the total team results storing field of the aforementioned total team results storing section 32.

[0102] And it is based on the total team results recorded on this total team results storing section 32. The team record against an opponent calculated according to 11 sections, such as team career average, is recorded on the team record-against-an-

opponent storing field 44 classified by section of the aforementioned team record—against—an-opponent storing section 41 classified by section. Each baseball team of two or more game players which participated in the game compares each team record against an opponent according to section recorded on this team record—against—an-opponent storing section 41 classified by section. This comparison ranking is recorded on the waging-war score storing field 46 classified by section of the aforementioned waging-war score storing section 42 classified by section by score, respectively. The sum total score of the waging-war score classified by section recorded on this waging-war score storing section 42 classified by section is recorded on the sum total waging-war score storing field 47 of the aforementioned sum total waging-war score storing section 43.

[0103] And victory or defeat or results ranking is settled by comparing the score recorded on the aforementioned sum total waging-war score storing section 43 of each baseball team of two or more game players which participated in the game. For example, when the baseball team of the game player which participated in the game considers as 10 teams, according to each section, ten points are given to the 1st place, nine points and a score [ like one point ] the 10th place of whose is given to the 2nd place, and the totaling point of each section considers the highest team as a championship.

[0104] The [3. 3rd operation form] The 3rd operation form corresponds to claims 4 and 18, and displays all over the screen of a game, the badge, i.e., the mark, about the company or prize which the user chose. That is, as shown in the functional block diagram of drawing 16 , although the information processor S3 in the 3rd operation form is constituted according to the information processor S in the 1st operation form, it is equipped with a company and the prize selection section 134.

[0105] This company and prize selection section 134 are the meanses for making a user choose a company or a prize through the communication terminal T connected by Internet i. Moreover, the game statement part 135 in the 3rd operation gestalt is equipped with the mark display 351 else [, such as each processing section which is not illustrated, data, etc. required for execution of a game, ].

[0106] Here, the game statement part 135 in the 3rd operation form is a game means for making a user with the predetermined point, and the user who chose the company or the prize participate in a game through a communication terminal T, and even if the user has the predetermined point, he is possible [ the statement part ] also for choosing a company or a prize further. Moreover, the mark display 351 is a means to display the badge about the company or prize which the user chose all over the screen of the aforementioned game, and a badge is matched for every company which a user can choose, or prize, for example, it should just prepare it as mark data 352 beforehand in forms, such as a GIF image file.

[0107] The 3rd operation form constituted as mentioned above acts as follows. first — as the game in the 3rd operation form — the [ the 1st and ] -- others, othello, a slot machine game, a monopoly, etc. which were shown in 2 operation forms can be

considered, and what many users itself, its picture elements which have and express a piece, picture elements which a user chooses are displayed as is desirable all over a game screen [ game / baseball ]

[0108] And a user chooses a company or a prize by operation of a company and the prize selection section 134, and chooses the kind of game which participates. Under the present circumstances, it is not necessary to make selection of a company or a prize into a duty for the user who has the predetermined point as shown in the 1st operation form, or the user who purchased predetermined goods. On the other hand, neither questionnaire reply nor advertising perusal nor goods purchase is carried out, but if a company or a prize is chosen as a sponsor to game participation so to speak also about a user without the point, it can participate in a game as remuneration which cooperates in the advertisement of the selected company or selected goods.

[0109] That is, when a user chooses a company and a prize, it is displayed by operation of the mark display 351 all over the screen of a game, the badge, i.e., the mark, about the selected company and the selected prize. for this reason, the user who the effect of advertising to others, such as a waging-war partner who looks at it, is obtained, and carries such a sponsor's mark on the back, and is pitched against each other -- he will also sense a sense of togetherness and attachment concerning a mark, or a company and a prize for the inside of unconscious, and an improvement in image of a mark is also achieved

[0110] The design which its company besides the mark of the name of the pattern and prize showing the appearance of the prize itself, the company name of the maker of BURANDOMAKU and a prize, a LOGO, etc. wants to advertize as an example of a concrete mark can be considered. And such a mark is displayed as a picture element which appears all over a game screen.

[0111] For example, since a mark is displayed with a team name on screens, such as each baseball team's ranking display, in the case of a baseball game, if a user appears in high ranking, it will be displayed on the high order of the ranking table of the mark concerning the user's selection, and the effect of advertising of a company or goods will be obtained.

[0112] Moreover, since a mark is displayed as a piece of each user pitched against each other, for example in the case of othello, if a certain user becomes superior, a screen will be filled with the mark concerning the user's selection, and the effect of advertising to the spectator who is doing remote watching a game of a waging-war partner or the waging war will increase.

[0113] Moreover, the mark concerning the user's selection is displayed on the position to which was corresponded to and the mark appeared in as a mark, and the user went on the course when [ which should gather on a drum, for example in the case of a slot machine game ] it was a monopoly game, the real estate which the user purchased. In addition, a mark can also be displayed as the background pattern of others and a game which are the above pieces etc., a surrounding trim, etc.

[0114] And remuneration is given to the user who got the point more than [ as a

result of competing for victory or defeat in such a game ] fixed, and the user who gained many points and turned into a victor. Although the remuneration in this case can be set up freely, can participate in a certain prize, the prize chosen itself is awarded, or the participation to other games is accepted on the gained point, for example. In addition, drawing 17 is the conceptual diagram showing the processing in the 3rd operation form.

[0115] As explained above, with the 3rd operation gestalt, the effect of advertising excellent in the low cost is obtained by so to speak displaying the mark of the company or prize which the user chose all over the screen of a game like a sponsor's mark by operation of a company, the prize selection section 134, and the mark display 351.

[0116] [Operation form] besides 4. In addition, this invention is not limited to each above-mentioned operation form, and includes other operation forms which are illustrated next. For example, you may have separately a means to perform processing which gives remuneration, to the user who attained the conditions beforehand decided in the game of the above baseball games etc. If it does in this way, laborsaving will be attained by, for example, performing automatically the processing which gives remuneration, for example, dispatch of a prize, grant of the point which can be used after next time, sending of the character string for settlement of accounts of cybermoney, etc. to a champion etc.

[0117] Moreover, the step which will display the screen for registering people's attribute on a communication terminal if this invention is caught from the point of the contents of a screen display by the side of a communication terminal, The screen for a reply to the questionnaire corresponding to the registered aforementioned attribute, Or the step which displays at least one side on the aforementioned terminal among screens including the advertisement corresponding to the registered aforementioned attribute, The step which displays the screen for a play of a game on the aforementioned terminal when the point matched at least with one side among the replies or advertisements to the aforementioned questionnaire fulfills the predetermined criteria, \*\*\*\*\* --- it can be called the information processing method characterized by things, and this method is also the mode of operation of this invention Therefore, even if the installation of a server is outside the country, it becomes the mode of domestic operation of this invention only in the combination of a screen display in a terminal.

[0118] Moreover, the "aforementioned terminal" said to this invention, a "communication terminal", and the "aforementioned communication terminal" mean the terminal connected to a communication network, and are not the meaning which must perform attribute registration, achievement of technical problems, such as a questionnaire reply, and participation to the game of a game etc. from the same terminal. Moreover, you may perform these attribute registration, achievement of technical problems, such as a questionnaire reply, and participation to the game of a game etc. in time separate to mutual. Moreover, the technical problem in this

invention and the contents of a game are free, and applying to fields other than marketing is also possible.

[0119]

[Effect of the Invention] Since the record medium which recorded the technology, i.e., the information processor, the method, and the software for information processing of information processing which perform effective marketing doubled with the attribute for every customer to a low cost can be offered according to this invention as explained above, promotion of electronic commerce is also achieved.

---

[Translation done.]

\* NOTICES \*

Japan Patent Office is not responsible for any damages caused by the use of this translation.

- 1.This document has been translated by computer. So the translation may not reflect the original precisely.
  - 2.\*\*\*\* shows the word which can not be translated.
  - 3.In the drawings, any words are not translated.
- 

DESCRIPTION OF DRAWINGS

---

[Brief Description of the Drawings]

[Drawing 1] The functional block diagram showing the composition of the information processor in the 1st operation gestalt of this invention.

[Drawing 2] The flow chart which shows the procedure in the 1st operation gestalt of this invention.

[Drawing 3] The conceptual diagram showing the member registration in the 1st operation gestalt of this invention.

[Drawing 4] The conceptual diagram showing presentation of the questionnaire in the 1st operation gestalt of this invention, or an advertisement.

[Drawing 5] The conceptual diagram in which corresponding for every attribute of a user and showing signs that a different questionnaire and a different advertisement are applied, in the 1st operation gestalt of this invention.

[Drawing 6] The conceptual diagram showing the example which combines the questionnaire which suited the attribute of the registered member in the 1st operation gestalt of this invention, and an advertising unit.

[Drawing 7] The conceptual diagram showing the questionnaire and advertisement by the precedence question in the 1st operation form of this invention.

[Drawing 8] The conceptual diagram in which the user who replied to the

questionnaire shows signs that change of the participation to a game, the strategy in the middle, etc. is permitted by the given point, in the 1st operation form of this invention

[Drawing 9] The conceptual diagram showing signs that a team is composed of a customer doing player registration in the 1st operation form of this invention.

[Drawing 10] The conceptual diagram showing signs that a team is reorganized in the 1st operation form of this invention because a customer makes a player change.

[Drawing 11] The conceptual diagram showing calculation of total results when a player is changed in the 1st operation form of this invention.

[Drawing 12] The conceptual diagram showing the state where a waging-war result is calculated in the 1st operation form of this invention based on the results data inputted.

[Drawing 13] The conceptual diagram showing each processing in the 1st operation form of this invention, and an informational relation.

[Drawing 14] The conceptual diagram showing the file for record in the 2nd operation form of this invention.

[Drawing 15] The conceptual diagram showing the file for a total in the 2nd operation form of this invention.

[Drawing 16] The functional block diagram showing the composition of the information processor in the 3rd operation form of this invention.

[Drawing 17] The conceptual diagram showing the flow of the processing in the 3rd operation form of this invention.

[Description of Notations]

S -- Information processor

T -- A user's communication terminal

101 -- Member Management Department

102 -- A questionnaire and the advertising presentation section

103 -- A questionnaire and the advertising total section

104 -- Point Management Department

105,135 -- Game statement part

51 -- Team Management Department

52 -- Player Management Department

53 -- Results data input section

54 -- Player results Management Department

61 -- Member database

62 -- A questionnaire and advertising material database

63 -- A questionnaire and advertising result database

65 -- Player information file

66 -- Team information file

67 -- Results data file

W -- Homepage Management Department

i -- Internet

1 --- Record storing database  
1A --- File for record  
1B --- File for a total  
10 --- Registration player Records Department  
11 --- Registration player storing section  
12 --- Registration player name storing field  
13 --- Affiliation professional baseball team name storing field  
20 --- The results Records Department classified by date  
21 --- The appointment player storing section classified by date  
22 --- The player results storing section classified by date  
23 --- The team results storing section classified by date  
24 --- Date storing field  
25 --- The appointment player storing field classified by date  
26 --- The player results storing field classified by date  
27 --- The team results storing field classified by date  
30 --- Total team results Records Department  
31 --- The team results parallel storing section classified by date  
32 --- Total team results storing section  
33 --- Date parallel storing field  
34 --- The team results parallel storing field classified by date  
35 --- Total team results storing field  
40 --- Record-against-an-opponent Records Department  
41 --- The team record-against-an-opponent storing section classified by section  
42 --- The waging-war score storing section classified by section  
43 --- Sum total waging-war score storing section  
44 --- The team record-against-an-opponent storing field classified by section  
46 --- The waging-war score storing field classified by section  
47 --- Sum total waging-war score storing field  
134 --- A company and the prize selection section  
351 --- Mark display  
352 --- Mark data

---

[Translation done.]